第2巻第10号　昭和59年9月20日発行　昭和58年10月3日第3種郵便物認可

➡おもしろ楽しのオリジナルソフト集

ポプコム9月号増刊

プログラム POPCOM

FM-7,8,NEW7,77,PC-6001,mkII,6601,8001,mkII,8801,mkII
X1,MZ-80B,2000,2200,700用

★市販人気ソフトのリスト初公開！「エンタープライズ・FM-7版」(パックスソフトニカ)
★初心者にもよくわかるBASIC・マシン語のロード、セーブ法の解説つき

斬新なアイデアいっぱいの
おもしろソフト23本満載！

定価330円

小学館

きっぱり。

「まんがでマイコン」ブームを
日本全土に巻き起した張本人。
おもしろく、たのしくマイコンを覚えたいなら、
きっぱり、これしかないね。

30万部突破はダテじゃない。
まんがでマイコン、よ〜くわかる。

WC ワンダーライフコミックス

まんが版 こ・ん・に・ち・は

作／すがやみつる　監修／渡辺 茂 東京大学名誉教授

●定価480円

プログラムが組める。上級BASICがわかる。
マニアの必読書だ。

WC ワンダーライフコミックス2

まんが版 こ・ん・に・ち・は

作・すがやみつる／監修・渡辺 茂 日本マイコンクラブ会長 東京大学名誉教授

●定価480円

POPCOM増刊

プログラムポプコム

PROGRAM POPCOM

目次

★数字は、ページを表します。

HIGH SCORE
5600
YOUR SCORE
0
SCENE 1
LEFT
2
CHILDREN

HIGH SCORE
5600
YOUR SCORE
1600
SCENE 1
LEFT
2
CHILDREN

THE
WALKMAN2

SCORE : 79 POINT

SCORE
HI-SCORE
MY・MYsoft

SCORE
HI-SCORE
MY・MYsoft

*** POINTER MAN *** LEFT 0 RIGHT 0

*** POINTER MAN *** LEFT 59 RIGHT 28

ｻﾝｽｳ ｱｿﾋﾞ
by Boku-chan

(1) 17+ 5=? 22 ｾｲｶｲ
(2) 62+ 9=? 71 ｾｲｶｲ
(3) 6+ 3=? 9 ｾｲｶｲ
(4) 58+ 2=? 60 ｾｲｶｲ
(5) 10+ 2=? 12 ｾｲｶｲ
(6) 85+ 2=? 87 ｾｲｶｲ
(7) 28+ 5=? 33 ｾｲｶｲ
(8) 82+ 3=? 85 ｾｲｶｲ
(9) 8+ 4=? 12 ｾｲｶｲ
(10) 79+ 8=? 87 ｾｲｶｲ
ｾｲｶｲ= 10 ﾏﾁｶﾞｲ= 0
Hit any key !

HI-SCORE
SCORE
ROUND
MATER
M.M
BOS TIV

HI-SCORE
SCORE
ROUND
MATER
M.M
BOS TIV

TRY AGAIN (Y/N)
1 BEEM SHOOT
2 ANSWER
3 DATA DISPLAY
4 GIVE UP

<< MIRROR BOX >>
1 BEEM SHOOT
2 ANSWER
3 DATA DISPLAY
4 GIVE UP

<< NEW-MAZE >>
Round No. 1
READY GO !

<< NEW-MAZE >>
Round No. 1
READY GO !

アタック-UFO

SCORE
HI-SCORE
LEFT
2

No. 1 HOLE
Tee shot

Tee shot
No. 3 HOLE

SCORE
<< GET IT ! >>
STEP 2

SCORE
<< GET IT ! >>
STEP 4

SCORE
TIME

すごろく

Pooh

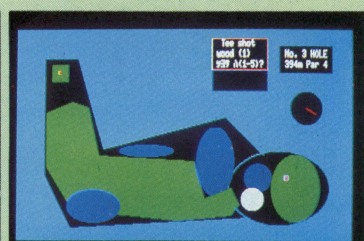
TOTAL
17600
SCORE
500

かんせい！RETRY(y/n)?

かんせい！RETRY(y/n)?

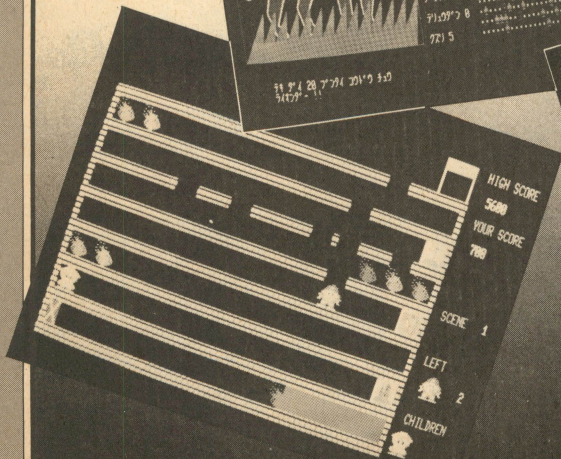
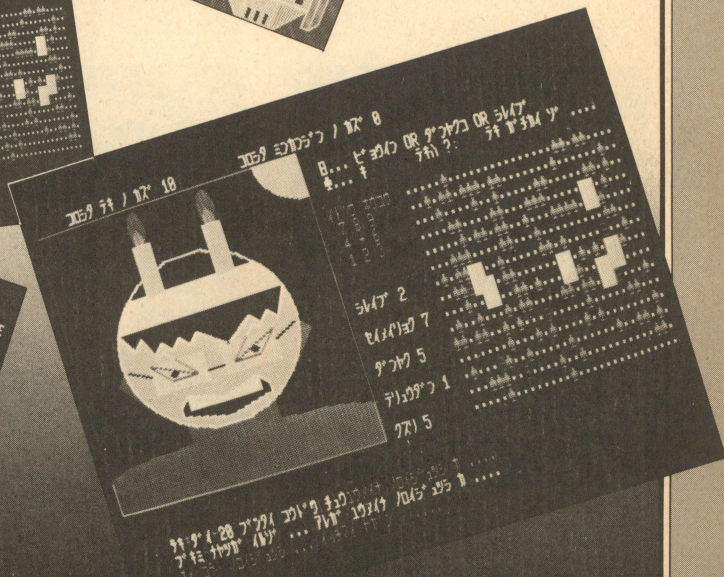
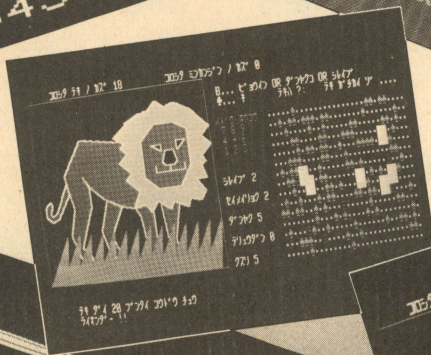
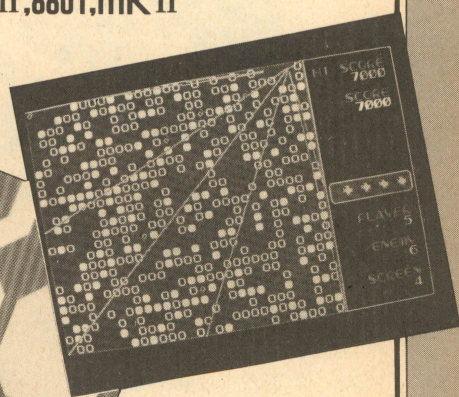
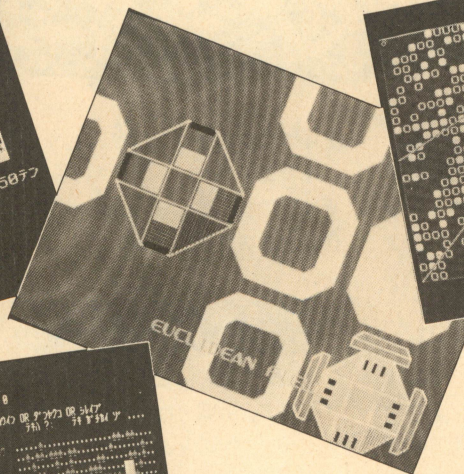
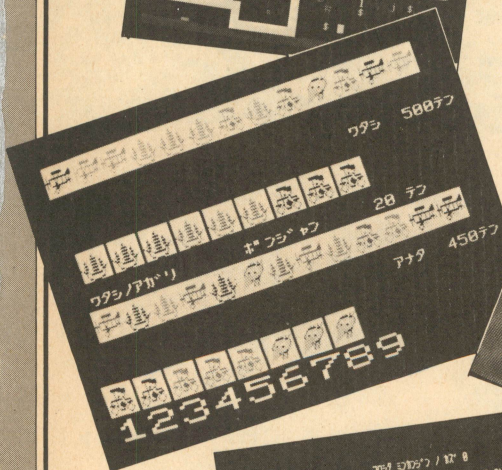
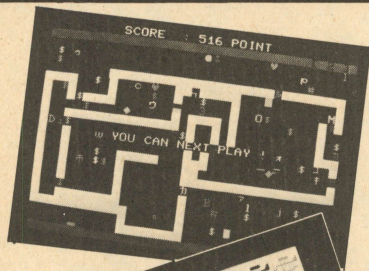
SCORE
ROUND
60
1
なんばﾞんの、カタナ?

SCORE
ROUND
70
1
ぎゃー!!

CGカセットレーベル

POPCOM 増刊 プログラムポプコム

FMシリーズ・X1,MZシリーズ・PCシリーズ用

PROGRAM POPCOM

- FM-7, NEW7, 77, 8
- X1, MZ-700, 80B, 2000, 2200
- PC-6001, mKII, 6601
- PC-8001, mKII, 8801, mKII

FM-7, NEW7, 77, 8

「敵飛行場を攻略せよ！」
原子力空母エンタープライズの出航だ。

POPCOM '84年5月号のウォーゲーム特集で絶賛された名作「エンタープライズ」(パックスソフトニカ)のプログラム・リストを初公開！

(パックスソフトニカ)

ストーリー

原子力空母エンタープライズを中心とする第7艦隊に、攻撃命令が発令された。目標は、2000カイリ北方のクラスター島に建設中の飛行場だ。

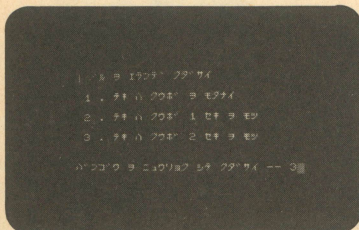
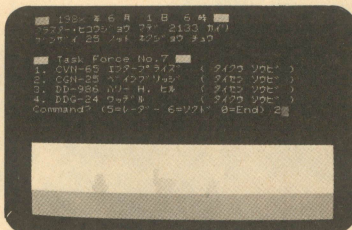
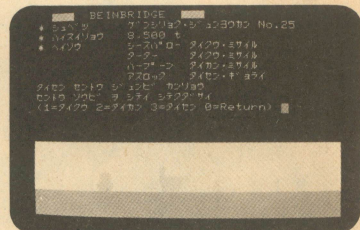
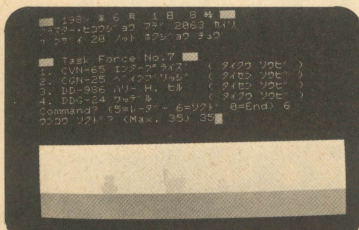
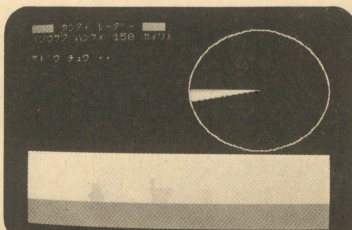
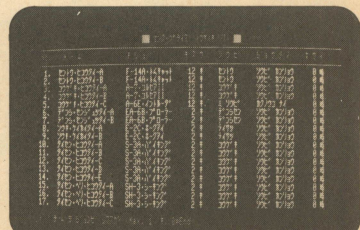
ただちに、護衛艦3隻をひきつれて、母港を出航。作戦開始だ。

しかし、敵も第7艦隊の北上を察知。多数の潜水艦と空母を中心とする艦隊を作戦阻止のために派遣した。

キミはエンタープライズの最新鋭機を使いこなして、敵防衛網を突破し、作戦を成功させることができるだろうか。

遊び方

RUNすると、まず、レベルを聞いてきます。敵戦力は、空母をもたないレベル1、空母を1隻もつレベル2、空母を3隻もつレベル3の3つから選択します。最初はレベル1を選ぶのがいいでしょう。なれないうちにレベル3を選ぶと、あっというまに敵空母の艦載機の集中攻撃を受けることになります。

レベルを選ぶと、いよいよゲーム開始です。画面には日付、敵飛行場までの距離、艦隊の速度が表示されます。テンキーを使って、各艦艇に指令をだ

▲①敵のレベルを選択する。

▲②第7艦隊の勇姿。

▲③巡洋艦ベインブリッジの戦闘準備。

▲④最大戦速を指令。

▲⑤艦隊レーダーで敵を探索。

▲⑥格納庫内で艦載機を装備。

してください。

1ターンは2時間に相当し、交互に作戦指令を行います。敵のクラスター飛行場は、12時の方向（時計に対応した方位で12時は真北）、距離2000カイリの地点にあります。すでに飛行場は完成し、着々と航空機を配備しています。敵飛行場を潰滅すればプレイヤーの勝ち、反対にエンタープライズを沈められればパソコンの勝ちとなります。

コマンドの種類

コマンドは7種類。テンキーで指令を出します。

1．エンタープライズ

原子力空母エンタープライズに指令を与えます。格納庫内には攻撃機、戦闘機、偵察機など、17のチームが待機しています。作戦をたてて、順番に装備させていきましょう。装備完了して、次のターンになると甲板上にチームを上げることができ、いつでも発進可能となります。発進後は、あらかじめレーダーで発見した敵を攻撃したり、未確認の敵と遭遇した場合には、そのターンのうちに帰還します。それ以外の場合には、次のターンの最後に戻ってきます。ただし、ホークアイはプロペラ機のため帰還がやや遅れます。

2．ベインブリッジ

原子力巡洋艦ベインブリッジに指令を与えます。対空、対艦、対潜の装備からひとつを選択してください。

3．ハリーHヒル

大型駆逐艦ハリーHヒルに指令を与えます。対空、対艦、対潜の装備からひとつを選択してください。

4．ワッデル

護衛駆逐艦ワッデルに指令を与えます。対空、対艦の装備からどちらかひとつを選択してください。

5．レーダー

レーダーを使って敵を捜索します。艦隊レーダーは、半径150カイリ以内に敵が存在していると発見します。もし、ホークアイが飛行中ならホークアイのレーダーを使うこともできます。もちろん、どちらのレーダーも潜水艦には無力です。

6．速度

艦隊は最大35ノットで北上することができます。0を選べば運航は停止します。

0．End

何もしないで、次のターンに移ります。

味方の戦力

•エンタープライズ

敵の艦艇や艦載機が発射する対艦ミサイルを迎撃するための対空ミサイルを装備していますが、それ以外の戦力はもっていません。攻撃用の戦力は84機の艦載機です。

•トムキャット

全天候型の艦上戦闘機です。戦闘能力はたいへん高く、1機で多数の敵戦闘機を撃墜することができます。通常、片道600カイリの航続距離がありますが、哨戒の場合は400カイリまでです。戦闘の他に、攻撃（対艦）、爆撃（対地）にも使えます。ただし、攻撃・爆撃の能力は専用の攻撃機より劣ります。

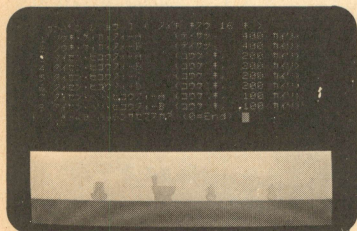
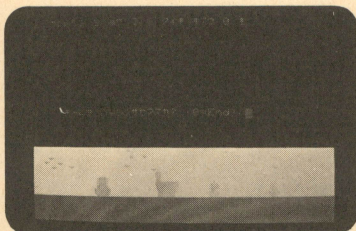
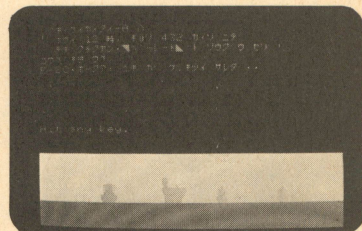
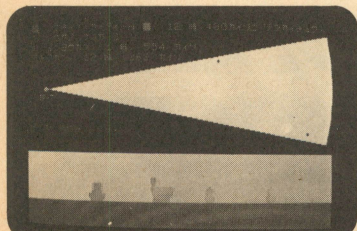
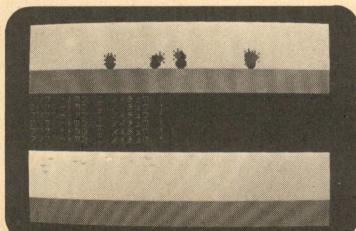
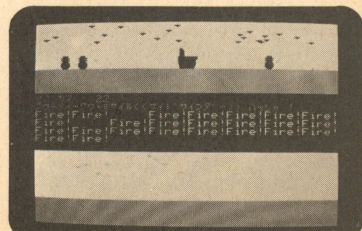
•コルセアII

全天候型の艦上攻撃機です。攻撃時には300カイリ、爆撃時には400カイリを進攻することができます。

•イントルーダー

全天候型の艦上攻撃機です。コルセアIIより航続距離があり、攻撃時には400カイリ、爆撃時には500カイリを進攻することができます。

•プローラー

電子戦術戦のための攻撃機です。コルセアIIやイントルーダーと行動をともにし、敵の対空ミサイルから味方攻撃機を守るための妨害電波を発射します。プローラーをともなわずに攻撃や爆撃を強行すると、たとえ大戦果をあげても敵の対空ミサイルの反撃を受けて多

▲⑦甲板上で艦載機の発進準備。

▲⑧早期警戒機と対潜哨戒機が発進。

▲⑨早期警戒機が敵駆逐艦の攻撃を受ける。

▲⑩早期警戒機が敵巡洋艦と駆逐艦を発見。

▲⑪攻撃隊が敵駆逐艦ベーレートを攻撃中。

▲⑫敵空母の護衛戦闘機と空中戦。

大な損害を受けることになります。

- ホークアイ

早期警戒機です。ホークアイは400カイリまで航行し、前方および右前方（たとえば、2時の方向に発進したのなら2時と3時の方向）200カイリの敵を警戒します。現代の海戦では、早期警戒機の運用が作戦の成否を決定することになるでしょう。

- バイキング

対潜哨戒・攻撃機です。200カイリを哨戒飛行し、敵潜水艦を発見するとただちに対潜魚雷で攻撃します。なお、対潜哨戒では、海面すれすれをジグザグに低空飛行するため、夜間の運用は墜落の危険が非常に高くなります。

- シーキング

対潜ヘリコプターです。100カイリを哨戒飛行し、敵潜水艦を発見後、ただちに対潜魚雷で攻撃します。空中に停止して攻撃するため、魚雷の命中精度はバイキングより高くなっています。また、バイキングと同じように夜間の対潜哨戒では危険です。

- ベインブリッジ

エンタープライズ直衛の1番艦です。対空、対艦、対潜の装備をもっています。

- ハリーHヒル

ベインブリッジと同等の能力を持っています。が、対空装備は、ミサイル迎撃用ミサイルのみで航空機迎撃用ミサイルが装備されていないため、敵攻撃機を撃墜することはできません。

- ワッデル

防空が主眼で、対潜装備はもっていません。

敵の戦力

- 空母レナム／アンポート

姉妹艦です。第7艦隊を発見すると、300カイリの距離で攻撃機を発進させます。ただし、敵攻撃隊が敵空母と同じ方位から来襲するとは限りません。攻撃隊は、第7艦隊に40カイリの地点まで迫ると、対艦ミサイルを発射します。

艦隊レーダーは、敵の攻撃前に1回だけ攻撃隊を補足することができます。迎撃機を飛ばしたり、護衛艦を対空装備に変更するなど、迎撃体制を整えてください。対艦ミサイルが発射された後では、手のうちようがありません。

- 巡洋艦ホープ

敵の新鋭巡洋艦です。第7艦隊に80カイリまで接近して、対艦ミサイルを発射します。

- 駆逐艦ベーレート／パリティ

第7艦隊に40カイリまで接近して、対艦ミサイルを発射します。

- 潜水艦セクタ型／トロフ型

海面下を隠密裡に行動し、ひそかに第7艦隊に接近してきます。10カイリ以内に接近すると誘導魚雷を発射してきます。その前に対潜哨戒機で発見、攻撃してください。

- クラスター飛行場

迎撃機が多数集結しています。第7艦隊の到着が遅れれば遅れるほど、敵迎撃機は多数配備されることになります。

必勝法

レベル1で戦う場合は、とにかく敵潜水艦を発見することが第一です。対潜装備を備えた護衛艦は対潜装備にしておくのがいいでしょう。

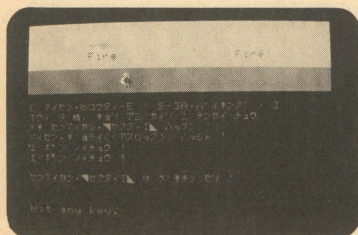
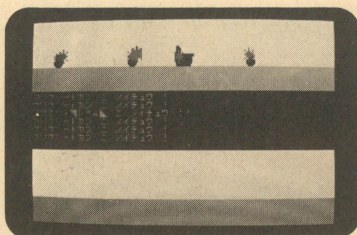
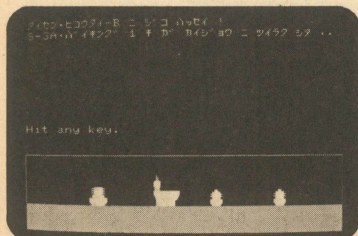
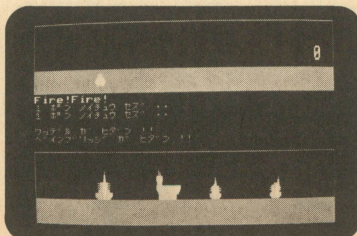
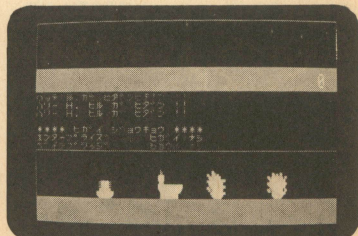
夜間に対潜哨戒機を使うのは危険ですので、昼間に集中的に運用します。ただし、対潜チームを全機発進してしまうと、発見したチームが攻撃失敗したとき、2次攻撃をかけるタイミングを失することがあるので、数チームは待機させておくのがいいでしょう。

レベル2～3で戦う場合には、潜水艦に気をつかうとともに、敵空母を早期発見する必要があります。戦闘機や攻撃機の一部も哨戒に利用し、敵に発見される前に攻撃をかけましょう。

また、全速でクラスター飛行場に向かうと、一度に多くの敵艦と遭遇する危険があります。発見した敵の位置を考慮しながら、運航速度を決めましょう。場合によっては運航停止して敵艦の対艦ミサイルの射程距離内に入る時間を遅らすなどのくふうも必要です。

分類　シミュレーションゲーム
言語　BASIC

▲⑬対潜哨戒機が敵潜水艦を撃沈。

▲⑭攻撃隊が敵空母レナムを攻撃。

▲⑮夜になって、対潜哨戒機に事故が発生。

▲⑯敵潜水艦の攻撃を受ける。

▲⑰敵艦載機の攻撃で、護衛艦を2隻を失う。

エンタープライズプログラムリスト

```
10 CLS:SYMBOL(160,50),"ENTERPRISE",4,4,3:SYMBOL(110,150),"1983(C)ｲﾏｰｼﾞｭｿﾌﾄ    by
B.T.",2,1,5:CLEAR500,32000
20 DEFINTA-Y:DEFSTRZ:DIMJO(20),SO(20),ZK(16),ZT(20),KS(20),JX(3),MC(12),S(20),HH
(16),HX(14),HY(14),EK(12),EJ(12),EQ(11),EH(12),MX(44),MY(44),ZE(12),FQ(4,2),P(2)
,FX(4,2),FJ(4,2):FORI=0TO16:IFI<5THENKS(I)=12ELSEKS(I)=2
30 NEXT:KS=84:RK=1:DAY=1:SP=25:SO(17)=6:GOSUB1220:EK(12)=1700+500*RND:TM=INT(12*
RND)*2:EQ(0)=37+7*RND:EQ(1)=27+7*RND:P(0)=RND*5+18:P(1)=RND*5+16:JX(0)=242:JX(1)
=107:JX(2)=347:JX(3)=475:EH(12)=12:Z="ｷ ｶﾞ ｹﾞｷﾂｲ ｻﾚﾀ ･･
40 FORI=0TO20:READZT(I):NEXT:FORI=1TO7STEP2:READZK(I):ZK(I-1)=ZK(I):NEXT:ZK(4)=Z
K(3):ZK(6)=ZK(5):ZK(8)=ZK(7):FORI=1TO9:ZT(I-1)=ZK(I-1)+ZT(I-1):NEXT:FORI=1TO9STE
P2:READZK(I):ZK(I-1)=ZK(I):NEXT:ZK(5)=ZK(6):ZK(7)=ZK(8)
50 FORI=0TO12:READZE(I):IFI>6ANDI<12THENZE(I)="ｾﾝｽｲｶﾝ･◥"+ZE(I)+"I◣
60 NEXT:FORI=9TO13:ZK(I)="S-3A･ﾊﾞｲｷﾝｸﾞ":ZT(I)="ﾀｲｾﾝ･ﾋｺｳﾀｲｰ"+ZT(I):NEXT:FORI=14TO
16:ZK(I)="SH-3･ｼｰｷﾝｸﾞ":ZT(I)="ﾀｲｾﾝ･ﾍﾘ･ﾋｺｳﾀｲｰ"+ZT(I):NEXT
70 WIDTH40,20:COLOR4:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ":FORI=1TO3:LOCATE0,I*2:PRINTI". ﾃｷ
 ﾊ ｸｳﾎﾞ";:IFI=1THENPRINT" ｦ ﾓﾀﾅｲ"ELSEPRINTI-1"ｾｷ ｦ ﾓﾂ
80 NEXT:LOCATE0,9
90 INPUT"ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ -- ",A:IFA<1ORA>3THENBEEP:GOTO90:ELSEIFA=1THEN
EJ(5)=1:EH(5)=13:EJ(6)=1:EH(6)=13:ELSEIFA=2THENEJ(6)=1:EH(6)=13
100 GOSUB2130
110 Q=0:FORI=11TO0STEP-1:IFEJ(I)=1OREH(I)=0THEN140ELSEGOSUB1220:IFI=11THENIFTM>4
ANDTM<20ANDEK(I)<275ANDEK(I)>200THEN140ELSEEK(I)=EK(I)-SP-35:ELSEIFI>1THENEK(I)=
EK(I)-SP-35ELSEIFEK(I+5)>300OREJ(I+5)=0THEN140ELSEEK(I)=EK(I)-140-R2:IFEJ(I)<>2T
HENEJ(I)=3
120 IFI<5ANDI<>2THENIFEK(I)>40THEN140ELSEEK(I)=40-R2¥3ELSEIFI=2THENIFEK(I)>80THE
N140ELSEEK(I)=80-R2¥2ELSEIFI=5ORI=6THENIFEK(I)>300THEN140ELSEEK(I)=300-R2:GOTO14
0:ELSEIFI>6THENIFEK(I)>10THEN140ELSEEK(I)=10-R2¥6
130 Q=Q+1:MC(Q)=I
140 NEXT:IFQ=0THEN160ELSEWIDTH40,25:CONSOLE9,7,0,0:GOSUB2140:GOSUB2150:FORI=1TOQ
:W=MC(I):IFW<5THENGOSUB2160ELSEGOSUB2290
150 GOSUB1130:NEXTI:GOSUB2130
160 FORI=0TO1:IFEJ(I+5)=1THENEJ(I)=1ELSEIFEQ(I)<8THENEQ(I)=EQ(I)+8:EJ(I)=0:EH(I)
=0
170 NEXT
180 CLS1:LINE(420,119)-(580,127),PSET,0,BF:PRINT"■■ 198x 年 6 月 "DAY"日 "TM"時 ■■":
PRINTZE(12)" ﾏﾃﾞ"EK(12)"ｶｲﾘ":GOSUB2510
190 PRINT:PRINT"■■ Task Force No.7 ■■":PRINT"1. CVN-65 ";:I=17:GOSUB1010:PRINT"2
. CGN-25 ";:I=18:GOSUB1010:PRINT"3. DD-986 ";:I=19:GOSUB1010:PRINT"4. DDG-24 ";:
I=20:GOSUB1010
200 IF(S(7)=1ANDJO(7)=3ANDKS(7)>0)OR(S(8)=1ANDJO(8)=3ANDKS(8)>0)THENEC=1:PRINT"(
ｿｳｷ･ｹｲｶｲｷ ﾉ ﾚｰﾀﾞｰ ｶﾞ ﾂｶｴﾏｽ)":ELSEEC=0
210 INPUT"Command? (5=ﾚｰﾀﾞｰ 6=ｿｸﾄﾞ 0=End) ",A:IFA>6THENBEEP:GOTO210:ELSEBEEP1:BE
EP0:ON A GOTO430,590,620,650,680,1000
220 IFTM>4ANDTM<19THEN250ELSEFORI=9TO16:GOSUB1220:IFJO(I)<>3THEN240ELSEIFRND(2)>
.2THEN240ELSECLS1:PRINTZT(I)" ﾆ ｼﾞｺ ﾊｯｾｲ !":BEEP:GOSUB1130:IFRND(3)>.8THENG=KS(I
)ELSEG=1
230 PRINTZK(I)G"ｷ ｶﾞ ｶｲｼﾞｮｳ ﾆ ﾂｲﾗｸ ｼﾀ ･･":GOSUB750:KS(I)=KS(I)-G
240 NEXT
250 FORI=0TO6:IFEJ(I)<3THEN290ELSEFORJ=0TO16:IFJO(J)<>3ORRND(1)>.7THEN280ELSEIFJ
<9THENIFEK(I)<450ANDEH(I)=HH(J)THENGOSUB2840
260 IFJ>8ANDJ<14THENIFEK(I)<240ANDEH(I)=HH(J)THENGOSUB2840
270 IFJ>13THENIFEK(I)<140ANDEH(I)=HH(J)THENGOSUB2840
280 NEXT
290 NEXT:Q=0:FORI=0TO6:IFEJ(I)=2THENQ=Q+1:MC(Q)=I
300 NEXT:IFEK(12)<601THENQ=Q+1:MC(Q)=12:EJ(12)=2
310 IFQ=0THEN340ELSEFORI=1TOQ:W=MC(I):WIDTH40,25:CONSOLE9,7,0,0:COLOR4:PRINT"[ ｺ
ｳｹﾞｷ ﾓｸﾋｮｳ"I":"ZE(W)" ]":PRINT"ﾎｳｲ"EH(W)"時, ｷｮﾘ"EK(W)"ｶｲﾘ":V=128:GOSUB1200:GOSUB
1210:V=0:GOSUB1200:IFW<12THENGOSUB1210ELSERK=6:GOSUB1210:RK=1:GOSUB2430
320 F=0:IFW<2THENGOSUB1440ELSEIFW<7THENGOSUB1550ELSEIFW<12THENGOSUB2670ELSEGOSUB
1960
330 GOSUB1130:IFAD>50THEN3020ELSENEXTI
340 GOSUB2670:TM=(TM+2)MOD24:GOSUB2130:KS=0:FORI=0TO16:KS=KS+KS(I):IFI=4ANDKS<2T
HEN3030ELSEIFJO(I)<3THENS(I)=0ELSES(I)=S(I)+1:IFKS(I)>0AND(JO(I)=4ORS(I)>1)THENP
RINTZT(I)" ｶﾞ ｷｶﾝ":GOSUB1130:JO(I)=0:SO(I)=0:HH(I)=0:S(I)=0
350 IFKS(I)<1ANDJO(I)<>5THENPRINTZT(I)" ﾊ ｷｶﾝ ｾｽﾞ, ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾀ ･･":JO(I)=5:GOSUB113
0
360 NEXT:FORI=18TO20:S(I)=0:NEXT:S=0:EK(12)=EK(12)-SP*2:IFEK(12)<251THENFORK=0TO
1:GOSUB1220:SYMBOL(252+R2*2,146),"◆",2,4,6:GOSUB1260:NEXT:GOSUB1130:PRINTZT(17)"
 ﾊ ｷﾗｲ ﾆ ｾｯｼｮｸ, ﾀｲﾊ ｼﾀ ･･":GOSUB2780:END
370 P(2)=P(2)+1.6*RND:IFP(2)>40THENP(2)=40
380 FORI=0TO11:IFEH(I)>0THEN410ELSEIFI<2THENIFRND(4)>.8THEN410ELSE390ELSEIFRND(5
)>.4THEN410
390 GOSUB1220:R2=RND(6)*13:IFR2>11THEN390ELSEEH(I)=R2+1:Q=0:FORJ=0TO11:IFEJ(J)=1
THEN400ELSEIFEH(I)=EH(J)THENQ=Q+1
```

リスト続く

```
400 NEXT:IFQ>1THEN390ELSEIFI<2THENEK(I)=300ELSEEJ(I)=3:IFI<7THENEK(I)=600+RND(1)
*250ELSEEK(I)=RND(4)*400+370
410 NEXT:IFTM=0THENDAY=DAY+1
420 GOTO110
430 CLS1:PRINT"  ■■■  ENTERPRISE  ■■■":PRINT"* ｼｭﾍﾞﾂ      ｹﾞﾝｼﾘｮｸ･ｺｳｸｳﾎﾞｶﾝ No.65"
:PRINT"* ﾊｲｽｲﾘｮｳ   75,700 t":PRINT"* ﾄｳｻｲｷｽｳ  "KS"ｷ":PRINT"* ﾍｲｿｳ       ｼｰｽﾊﾟﾛｰ ﾀ
ｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ":PRINT:PRINT"[ ﾒｲﾚｲ ｹｲﾄｳ ]":PRINT"1. ｶｸﾉｳｺ ﾅｲ":PRINT"2. ｶﾝﾊﾟﾝ ｼﾞｮｳ
440 INPUT"Command? (0=End) ",A:IFA>2THENBEEP:GOTO440:ELSEBEEP1:BEEP0:ON A GOTO46
0,860:V=128:GOSUB1330:GOSUB2070:GOTO180
450 'ENTERP NO HI
460 LC=0:WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,0:COLOR4:PRINTTAB(27);"■■ ｴﾝﾀｰﾌﾟﾗｲｽﾞ ﾄｳｻｲｷ ﾘｽﾄ
 ■■":LINE(0,1)-(80,1),"-",4:LOCATE0,2:PRINT"No.   ﾁ - ﾑ";TAB(23);"ｷ ｼ ｭ";TAB(38)
;"ｷ ｽ ｳ    ｿ ｳ ﾋﾞ    ｼﾞｮ ｳ ﾀ ｲ    ﾎ ｳ ｲ":LINE(0,3)-(80,3),"-",4:FORI=0TO16:GOSUB
1040:NEXT
470 GOSUB1120:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾁｰﾑ ｦ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｼﾏｽｶ? (Max."25-S;:INPUT" ｷ, 0=End) ",A$:IFA
$=""THENBEEP:GOTO470:ELSEA=VAL(A$):IFA=0THEN530ELSEIFA>17THENBEEP:GOTO470
480 A=A-1:IF(A>4ANDS(A)=1)ORJO(A)=5THENBEEP:GOTO470:ELSEIF(JO(A)>0ANDA>4)OR(JO(A
)>1ANDA<5)THENPRINT"ｽﾃﾞﾆ ｶﾝﾘｮｳ":BEEP:GOSUB1130:GOTO470
490 S=S+KS(A):IFS>25THENS=S-KS(A):PRINT"ﾋﾄﾃﾞ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ, "25-S" ｷ ｲﾅｲ ﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":B
EEP:GOSUB1130:GOTO470
500 IFA<2THENGOSUB1120:COLOR6:PRINT"ｿｳﾋﾞ ";:COLOR4:INPUT"ｦ ｼﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ (1=ｾﾝﾄｳ 2
=ｺｳｹﾞｷ 3=ﾊﾞｸｹﾞｷ) ",C$:IFC$=""THENBEEP:GOTO500:ELSEC=VAL(C$):IFC<1ORC>3THENBEEP:G
OTO500:ELSESO(A)=C
510 IFA>1ANDA<5THENGOSUB1120:COLOR6:PRINT"ｿｳﾋﾞ ";:COLOR4:INPUT"ｦ ｼﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ (1=
ｺｳｹﾞｷ 2=ﾊﾞｸｹﾞｷ) ",C$:IFC$=""THENBEEP:GOTO510:ELSEC=VAL(C$):IFC<1ORC>2THENBEEP:GO
TO510:ELSESO(A)=C+1
520 PRINTZK(A)" ｼｭﾂﾄﾞｳ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ･･":GOSUB1130:BEEP1:BEEP0:S(A)=1:JO(A)=1:I=A:GOSUB
1040:GOTO470
530 GOSUB1120:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾁｰﾑ ｦ ";:COLOR7:PRINT"ｶﾝﾊﾟﾝ ";:COLOR4:PRINT"ﾆ ｱｹﾞﾏｽｶ? (M
ax."40-DK;:INPUT" ｷ, 0=End) ",A$:IFA$=""THENBEEP:GOTO530
540 A=VAL(A$):IFA=0THENGOSUB2130:GOTO430:ELSEIFA>17THENBEEP:GOTO530:ELSEA=A-1:IF
S(A)=1ORJO(A)=5THENBEEP:GOTO530:ELSEIFJO(A)>1THENPRINT"ｽﾃﾞﾆ ｶﾝﾘｮｳ"ELSEIFJO(A)=0T
HENPRINT"ﾏﾀﾞ ﾐｿｳﾋﾞ ﾃﾞｽ"ELSE560
550 BEEP:GOSUB1130:GOTO530
560 DT=DT+1:IFDT>8THENBEEP:DT=8:ELSE580
570 LOCATE0,23:PRINT"ﾋｺｳ･ｶﾝｾｲ ﾊ 8 ﾁｰﾑ ﾏﾃﾞ ｶﾞ ｹﾞﾝﾄﾞ ﾃﾞｽ    --  Hit any key.":IFIN
KEY$=""THEN570ELSEGOSUB2130:GOTO430
580 DK=DK+KS(A):IFDK>40THENDK=DK-KS(A):DT=DT-1:PRINT"ｶﾝﾊﾟﾝ ﾊ ﾏﾝﾊﾟｲ ﾃﾞｽ, "40-DK"
ｷ ｲﾅｲ ﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":BEEP:GOSUB1130:GOTO530:ELSEPRINTZK(A)" ｦ ｶﾝﾊﾟﾝ ﾆ ｱｹﾞﾏｽ":GOSUB11
30:BEEP1:BEEP0:JO(A)=2:I=A:GOSUB1040:GOTO530
590 A=A+16:CLS1:PRINT"  ■■■  BEINBRIDGE  ■■■":IFJO(A)=5THENPRINT:PRINT"ﾀｲﾊ, ﾎｳｷ
ｼﾀ ･･":GOSUB1130:GOTO190:ELSEPRINT"* ｼｭﾍﾞﾂ      ｹﾞﾝｼﾘｮｸ･ｼﾞｭﾝﾖｳｶﾝ No.25":PRINT"* ﾊ
ｲｽｲﾘｮｳ   8,500 t":PRINT"* ﾍｲｿｳ       ｼｰｽﾊﾟﾛｰ ﾀｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ":PRINTTAB(12)"ﾀｰﾀｰ     ﾀｲｸｳ
･ﾐｻｲﾙ
600 PRINTTAB(12)"ﾊｰﾌﾟｰﾝ  ﾀｲｶﾝ･ﾐｻｲﾙ":PRINTTAB(12)"ｱｽﾛｯｸ    ﾀｲｾﾝ･ｷﾞｮﾗｲ":LOCATE0,7:G
OSUB1410:IFS(A)=1THENPRINT"ﾒｲﾚｲ ｽﾞﾐ":GOSUB1130:GOTO180:ELSEPRINT"ｾﾝﾄｳ ｿｳﾋﾞ ｦ ｼﾃｲ
 ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
610 INPUT"(1=ﾀｲｸｳ 2=ﾀｲｶﾝ 3=ﾀｲｾﾝ 0=Return) ",B:IFB>3THENBEEP:GOTO610:ELSEBEEP1:BE
EP0:IFB=0THEN180ELSESO(A)=B+5:S(A)=1:GOSUB1410:GOSUB1130:GOTO180
620 A=A+16:CLS1:PRINT"  ■■■  HURRY H. HILL  ■■■":IFJO(A)=5THENPRINT:PRINT"ﾀｲﾊ, ﾎ
ｳｷ ｼﾀ ･･":GOSUB1130:GOTO180:ELSEPRINT"* ｼｭﾍﾞﾂ      ｺｳｿｸ･ｸﾁｸｶﾝ No.986":PRINT"* ﾊｲｽ
ｲﾘｮｳ   7,800 t":PRINT"* ﾍｲｿｳ       ｼｰｽﾊﾟﾛｰ ﾀｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ":PRINTTAB(12)"ﾊｰﾌﾟｰﾝ  ﾀｲｶﾝ･ﾐ
ｻｲﾙ
630 PRINTTAB(12)"ｱｽﾛｯｸ    ﾀｲｾﾝ･ｷﾞｮﾗｲ":PRINT:GOSUB1410:IFS(A)=1THENPRINT"ﾒｲﾚｲ ｽﾞﾐ"
:GOSUB1130:GOTO180:ELSEPRINT"ｾﾝﾄｳ ｿｳﾋﾞ ｦ ｼﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
640 INPUT"(1=ﾀｲｸｳ 2=ﾀｲｶﾝ 3=ﾀｲｾﾝ 0=Return) ",B:IFB>3THENBEEP:GOTO640:ELSEBEEP1:BE
EP0:IFB=0THEN180ELSESO(A)=B+5:S(A)=1:GOSUB1410:GOSUB1130:GOTO180
650 A=A+16:CLS1:PRINT"  ■■■  WADDEL  ■■■":IFJO(A)=5THENPRINT:PRINT"ﾀｲﾊ, ﾎｳｷ ｼﾀ ･
･":GOSUB1130:GOTO180:ELSEPRINT"* ｼｭﾍﾞﾂ      ﾐｻｲﾙ･ｸﾁｸｶﾝ No.24":PRINT"* ﾊｲｽｲﾘｮｳ   3
,370 t":PRINT"* ﾍｲｿｳ       ｼｰｽﾊﾟﾛｰ ﾀｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ":PRINTTAB(12)"ﾀｰﾀｰ     ﾀｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ
660 PRINTTAB(12)"ﾊｰﾌﾟｰﾝ  ﾀｲｶﾝ･ﾐｻｲﾙ":PRINT:GOSUB1410:IFS(A)=1THENPRINT"ﾒｲﾚｲ ｽﾞﾐ":
GOSUB1130:GOTO180:ELSEPRINT"ｾﾝﾄｳ ｿｳﾋﾞ ｦ ｼﾃｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
670 INPUT"(1=ﾀｲｸｳ 2=ﾀｲｶﾝ 0=Return) ",B:IFB>2THENBEEP:GOTO670:ELSEBEEP1:BEEP0:IFB
=0THEN180ELSESO(A)=B+5:S(A)=1:GOSUB1410:GOSUB1130:GOTO180
680 IFEC=0THENGOSUB700:GOTO180:ELSEPRINT:PRINT"[ ﾚｰﾀﾞｰ ﾘｽﾄ ]":PRINT"1. ｶﾝﾀｲ ﾚｰﾀﾞ
ｰ":PRINT"2. "ZK(8)
690 INPUT"Command? (0=End) ",A:IFA>2THENBEEP:GOTO690:ELSEBEEP1:BEEP0:IFA=0THEN19
0ELSEON A GOSUB700,760:GOTO180
700 CLS1:PRINT"■■■ ｶﾝﾀｲ ﾚｰﾀﾞｰ ■■■":PRINT"(ｿｳｻｸ ﾊﾝｹｲ 150 ｶｲﾘ)":CIRCLE(489,65),150
,7,.4:PRINT:PRINT"ｻﾄﾞｳ ﾁｭｳ ･･":Q=0:FORI=0TO4:IFEJ(I)<2OREH(I)=0THEN730ELSEIFEK(I
)<151THENEJ(I)=2:Q=Q+1:MC(Q)=I
710 IFEH(I)=1OREH(I)=5OREH(I)=7OREH(I)=11THENX=EK(I)*.5:Y=EK(I)*.346:ELSEIFEH(I)
=3OREH(I)=9THENX=EK(I):Y=0:ELSEIFEH(I)=6OREH(I)=12THENX=0:Y=EK(I)*.4:ELSEX=EK(I)
*.866:Y=EK(I)*.2
720 ONEH(I)GOSUB1160,1160,1160,1170,1170,1170,1180,1180,1180,1190,1190,1190
```

```
730 NEXT:E!=.75:FORJ=0TO11:CIRCLE(489,65),147,6,.4,E!,E!+.03,F:GOSUB1140:CIRCLE(
489,65),147,0,.4,E!,E!+.03,F:E!=E!+.09:NEXT:J=12:GOSUB1140
740 LOCATE0,3:PRINT"[ ｿｳｻｸ ｹｯｶ ]":GOSUB1130:IFQ<1THENPRINT"ﾃｷｴｲ ﾅｼ":GOTO2780:ELS
EGOSUB840
750 LOCATE0,10:PRINT"Hit any key.":IFINKEY$=""THEN750ELSEBEEP1:BEEP0:RETURN
760 FORI=7TO8:IFJO(I)<>3ORS(I)<>1THEN830ELSECLS1:PRINT"■ "ZT(I)" ■("HH(I)"時,400ｶ
ｲﾘﾆ ﾃﾝｶｲﾁｭｳ)":CIRCLE(35,65),4,3,.7,,,F:SYMBOL(20,71),"TF-7",1,1,3:CIRCLE(39,65),
600,7,,.97,.03
770 CONNECT(39,65)-(627,12),7:CONNECT(39,65)-(627,118),7:IFKS(I)=2THENCIRCLE(400
,60),5,3,.3,,,F
780 CIRCLE(400,65),5,3,.3,,,F:SYMBOL(385,71),"E-2C",1,1,3:IFHH(I)=12THENH2=1ELSE
H2=HH(I)+1
790 PRINT:PRINT"ｻﾄﾞｳ ﾁｭｳ ･･":Q=0:FORJ=0TO6:IFEJ(J)>1ANDEK(J)<601AND(EH(J)=HH(I)O
REH(J)=H2)THENEJ(J)=2:Q=Q+1:MC(Q)=J:X(Q)=39+EK(J)*COS(.1571):Y=EK(J)*.4995*SIN(.
1571):IFEH(J)=H2 THENY(Q)=65+Y ELSEY(Q)=65-Y
800 NEXT:CIRCLE(39,65),600,7,,.97,.03,F:IFQ>0THENFORK=1TOQ:CIRCLE(X(K),Y(K)),3,2
,.6,,,F:BEEP1:BEEP0:NEXT
810 FORU=2TO3:LOCATE0,U:PRINT"                    ":NEXT:LOCATE0,1:PRINT"[ ｿｳｻｸ ｹｯｶ ]":GO
SUB1130:IFQ<1THENPRINT"ﾃｷｴｲ ﾅｼ":GOSUB2780:BEEP1:BEEP0:GOTO830
820 GOSUB840:GOSUB750
830 NEXT:RETURN
840 FORK=1TOQ:W=MC(K):IFW<2THENPRINT"ﾋｺｳﾀｲ";ELSEIFW=2THENPRINT"ｼﾞｭﾝﾖｳｶﾝ";ELSEIFW
<5THENPRINT"ｸﾁｸｶﾝ";ELSEPRINT"ｸｳﾎﾞ";
850 PRINT","EH(W)"時,"EK(W)"ｶｲﾘ":NEXT:RETURN
860 Q=0:FORI=0TO16:IFJO(I)<>2THEN880ELSEQ=Q+1:MC(Q)=I
870 Q=0:FORI=0TO16:IFJO(I)<>2THEN880ELSEQ=Q+1:MC(Q)=I
880 NEXT:IFQ=0THENPRINT"ｶﾝﾊﾟﾝ ﾀｲｷ ﾁｭｳ ﾉ ﾁｰﾑ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":GOSUB2780:GOTO430:ELSECLS1:
GOSUB2750:FORL=1TOQ:W=MC(L):A=1:PRINTL;ZT(W)TAB(19)"(";:I=W:GOSUB2730:PRINT","TA
B(27);
890 IFW<2ORW=4THENONSO(W)GOSUB940,960,950ELSEIFW<4THENONSO(W)-1GOSUB970,960ELSEI
FW<7THENGOSUB940ELSEIFW<9THENGOSUB960ELSEIFW<14THENGOSUB980ELSEGOSUB990
900 NEXT
910 LOCATE0,9:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾁｰﾑｦ ﾊｯｼﾝｻｾﾏｽｶ? (0=End) ",A:IFA>Q THENBEEP:GOTO910:ELSEI
FA=0THEN930ELSEW=MC(A):IFJO(W)=3THENBEEP:GOTO910
920 LOCATE0,9:LC=1:INPUT"ﾎｳｲﾊ ﾅﾝ 時ﾆ ｼﾏｽｶ? ( 1-12時 )  ",H:IFH>12ORH<1THENBEEP:GOT
O920:ELSEBEEP1:BEEP0:HH(W)=H:GOSUB1130:PRINTZT(W)", "ZK(W)" ﾊｯｼﾝ !":BEEP1:GOSUB2
470:BEEP0:GOSUB1130:GOSUB1290:JO(W)=3:GOSUB2760:GOTO910
930 LOCATE0,9:INPUT"ﾄﾞﾉ ﾁｰﾑ ｦ ｶﾝﾊﾟﾝ ｶﾗ ｵﾛｼﾏｽｶ? (0=End) ",A:IFA>Q THENBEEP:GOTO93
0:ELSEIFA=0THEN430ELSEW=MC(A):IFJO(W)=1ORJO(W)=3THENBEEP:GOTO930:ELSEBEEP1:BEEP0
:PRINTZT(W)" ｦ ｶｸﾉｳｺ ﾅｲ ﾆ ﾓﾄﾞｼﾏｽ":GOSUB1130:BEEP1:BEEP0:JO(W)=1:S(W)=1:GOSUB2760
:GOTO930
940 A=A+1
950 A=A+1
960 A=A+1
970 A=A+1
980 A=A+1
990 PRINTA*100;"ｶｲﾘ)":RETURN
1000 LOCATE0,10:PRINTSTRING$(38," "):LOCATE0,10:INPUT"ｳﾝｺｳ ｿｸﾄﾞ? (Max. 35) ",A:I
FA>35ORA<0THENBEEP:GOTO1000:ELSEBEEP1:BEEP0:GOSUB1130:SP=A:GOTO180
1010 PRINTZT(I);TAB(22);:IFJO(I)=5THENPRINT"( ﾁﾝﾎﾞﾂ ･･  )":RETURN:ELSEIFSO(I)=0T
HENPRINT:RETURN:ELSEPRINT"( ﾀｲ";:IFSO(I)=6THENPRINT"ｸｳ";ELSEIFSO(I)=7THENPRINT"ｶ
ﾝ";ELSEPRINT"ｾﾝ";
1020 PRINT" ｿｳﾋﾞ )
1030 RETURN
1040 LOCATE0,I+4:IFJO(I)=5THENCOLOR2ELSEIFS(I)=1OR(JO(I)>1ANDJO(I)<5)THENCOLOR6E
LSECOLOR5
1050 PRINTUSING"##. ";I+1;:PRINT" "ZT(I)TAB(23)ZK(I)TAB(39);:PRINTUSING"## ｷ
";KS(I);:GOSUB2730:PRINTTAB(57);:ON JO(I)+1GOSUB1060,1070,1080,1090,1100,1110:PR
INTTAB(71);:PRINTUSING"## 時";HH(I):RETURN
1060 PRINT"ｶｸﾉｳｺ ﾅｲ";:RETURN
1070 PRINT"ｿｳﾋﾞ ｶﾝﾘｮｳ";:RETURN
1080 PRINT"ｶﾝﾊﾟﾝ ﾀｲｷ";:RETURN
1090 PRINT"ｼｭﾂﾄﾞｳ ﾁｭｳ";
1100 RETURN
1110 PRINT"ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾀ";:RETURN
1120 COLOR4:FORU=22TO23:LOCATE0,U:PRINTSTRING$(50," "):NEXT:LOCATE0,22:RETURN
1130 FORU=0TO2500:NEXT:RETURN
1140 IFQ<1THENRETURNELSEFORK=1TOQ:W=MC(K):IFJ=EH(W)THENBEEP1:BEEP0:CIRCLE(X(W),Y
(W)),3,2,.6,,,F
1150 NEXT:RETURN
1160 X(I)=489+X:Y(I)=65-Y:RETURN
1170 X(I)=489+X:Y(I)=65+Y:RETURN
1180 X(I)=489-X:Y(I)=65+Y:RETURN
1190 X(I)=489-X:Y(I)=65-Y:RETURN
1200 IFTM<5ORTM>19THENLINE(0,0+V)-(639,46+V),PSET,1,B:LINE(1,1+V)-(638,45+V),PSE
T,0,BF:RETURN:ELSELINE(0,0+V)-(639,45+V),PSET,5,BF:RETURN
```

リスト続く

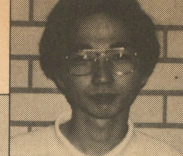
```
1210 LINE(0,46+V)-(639,69+V),PSET,RK,BF:RETURN
1220 RANDOMIZETIME:R=RND(8)*565+16:R2=RND(4)*20+1:RETURN
1230 GOSUB1220:IFK=1THENIFR>X(0)-70ANDR<X(0)+96THEN1230
1240 SYMBOL(R+15,21),"●",3,1,3:SYMBOL(R+34,32),"v",2,2,3,2:CONNECT(R+11,20)-(R+4
3,20),3:FORQ=1TO30:BEEP1:BEEP0:FORO=0TO40:NEXTO,Q:GOSUB2470:X(K)=R:RETURN
1250 PRINT"Fire!";:FORU=0TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
1260 BEEP1:FORU=0TO200:NEXT:BEEP0:FORU=0TO500:NEXT:BEEP1:FORU=0TO1000:NEXT:BEEP0
:RETURN
1270 GOSUB1220:IFK=1THENIFR>X(0)-99ANDR<X(0)+99THEN1270
1280 CONNECT(R,22)-(R+30,21)-(R+60,22)-(R,22),3:SYMBOL(R+19,19),"●",3,1,3:FORU=7
TO53STEP46:CIRCLE(R+U,24),2,3,.7:NEXT:X(K)=R:BEEP1:BEEP0:RETURN
1290 V=128:FORK=1TOKS(W):IFW<14THENGOSUB1310ELSEGOSUB1220:CIRCLE(R,R2+V),4,3,.5,
.4,.1,F:BEEP1:BEEP0
1300 FORU=0TO150:NEXTU,K:RETURN
1310 GOSUB1220:IFV=0THENMX(K)=R:MY(K)=R2:GOSUB2930:ELSEHX(K)=R:HY(K)=R2+V:CL=3
1320 CONNECT(R,R2+V)-(R+12,R2+V),CL:CIRCLE(R+6,R2+V+1),6,CL,.4,.6,.9,F:BEEP1:BEE
P0:RETURN
1330 GOSUB1360:FORU=150TO129STEP-1:CONNECT(1,U)-(638,U),CL:GOSUB1380:IFLC=1THENG
OSUB2470
1340 NEXT:GOSUB1390:LC=0:RETURN
1350 GOSUB1360:FORU=24TO1STEP-1:CONNECT(1,U+V)-(638,U+V),CL:NEXT:GOSUB1390
1360 IFTM<5ORTM>19THENCL=0ELSECL=5
1370 RETURN
1380 CONNECT(266,148)-(266,152)-(263,152)-(263,146),3:RETURN
1390 IFCL=0THENCL=1
1400 CONNECT(1,V)-(638,V),CL:RETURN
1410 IFSO(A)=0THENRETURN ELSEIFSO(A)=6THENPRINT"ﾀｲｸｳ";ELSEIFSO(A)=7THENPRINT"ﾀｲｶ
ﾝ";ELSEPRINT"ﾀｲｾﾝ";
1420 PRINT" ｾﾝﾄｳ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ";:IFS(A)=0THENPRINT"ｶﾝﾘｮｳ"ELSEPRINT"ﾁｭｳ
1430 GOSUB1130:RETURN
1440 FORJ=0TO1:IFJO(J)=3ANDSO(J)=1ANDHH(J)=EH(W)ANDEK(W)<601THENF=F+1:AC(F)=J
1450 NEXT:A=6:GOSUB2810:IFF<1THEN2000ELSES1=0:A=0:FORJ=1TOF:G=AC(J):IFEJ(W)=1THE
NRETURNELSEIFG>16THEN1500ELSEJO(G)=4:GOSUB2870:GOSUB2060:GOSUB1130:PRINT"ｸｳｰﾀｲｰｸ
ｳ･ﾐｻｲﾙ<<ﾌｪﾆｯｸｽ>> ﾊｯｼｬ !":GOSUB1130:COLOR6:FORK=1TOKS(G)*2:GOSUB1930:NEXT:COLOR4:
PRINT
1460 S=KS(G)*(RND(1)*.7+2):IFS>EQ(W)THENS=EQ(W)
1470 H=EQ(W)/7*RND(2):IFH>KS(G)THENH=KS(G)
1480 GOSUB2010:GOSUB2050:KS(G)=KS(G)-H:EQ(W)=EQ(W)-S:SS=SS+S:IFEQ(W)<1THENEJ(W)=
1:RETURN
1490 GOSUB2050:NEXT:RETURN
1500 A=A+1:IFA<2THENV=128:GOSUB2070:GOSUB1130:GOSUB2060
1510 GOSUB1130:PRINTZT(G)" ﾖﾘ ﾀｲｸｳ･ﾐｻｲﾙ<<ﾀｰﾀｰ>> ﾊｯｼｬ !":GOSUB1130:COLOR6:FORK=1T
O8:GOSUB1250:NEXT:GOSUB1130:COLOR4:S=8*RND(5):IFS>EQ(W)THENS=EQ(W)
1520 IFS>0THENGOSUB1540:GOSUB1130
1530 GOSUB2770:EQ(W)=EQ(W)-S:SS=SS+S:S1=S:IFEQ(W)<1THENEJ(W)=1:RETURN:ELSE1630
1540 V=0:FORK=S1+1TOS1+S:GOTO1610
1550 FORJ=0TO4:IFJO(J)<>3ORSO(J)>2ORHH(J)<>EH(W)ORKS(J)<1THEN1560ELSEIF((J=2ORJ=
3)ANDEK(W)<301)OR((J<2ORJ=4)ANDEK(W)<401)OR(J<2ANDSO(J)=1ANDEK(W)<601)THENF=F+1:
AC(F)=J
1560 NEXT:A=7:GOSUB2810:IFF<1THEN2000ELSEGOSUB1950:C=0:FORL=0TO2:IFFQ(W-2,L)<3TH
ENC=C+1:GOSUB2990
1570 NEXT:PRINT"ﾃｷ ｶﾝﾀｲ ﾊｯｹﾝ !":BEEP1:GOSUB2470:BEEP0:GOSUB1130:GOSUB1130:PRINTZ
E(W);:GOSUB1130:IFC>0THENPRINT", ﾎｶ ﾌﾘｹﾞｰﾄｶﾝ"C"ｾｷ !":GOSUB1130:ELSEPRINT", ﾎｶ ﾅｼ
":GOSUB1130
1580 GOSUB1130:IFW>4THENA=W-5
1590 FORJ=1TOF:G=AC(J):IFG>17THEN2340ELSEJO(G)=4:IFEJ(W)=1THEN1600ELSEIFSO(G)=1A
NDW>4THENIFP(A)>0THENGOSUB1640ELSE1600ELSEIFSO(G)=2THENGOSUB1720
1600 GOSUB1130:V=0:GOSUB1350:V=128:GOSUB1350:NEXT:RETURN
1610 IFV=0THENX=MX(K):Y=MY(K):ELSEX=HX(K):Y=HY(K)
1620 GOSUB1220:SYMBOL(X+10+R2/2,Y+3),"*",2,1,6,2:BEEP:IFRND(1)>.7THENGOSUB2470
1630 NEXT:RETURN
1640 GOSUB2870:GOSUB2940:GOSUB1130:GOSUB2890:PRINT"ｸｳｰﾀｲｰｸｳ･ﾐｻｲﾙ<<ｻｲﾄﾞﾜｲﾝﾀﾞｰ>> ﾊ
ｯｼｬ !":GOSUB1130:COLOR3:FORK=1TOKS(G)*2:GOSUB1930:NEXT:COLOR4:PRINT:IFA=2THENS=K
S(G)*(RND(2)+1.3)ELSES=KS(G)*(RND(1)+.8)
1650 IFS>P(A)THENS=P(A)
1660 GOSUB1130:H=P(A)/3.5*RND(2):IFH>KS(G)THENH=KS(G)
1670 GOSUB2010:GOSUB2780:P(A)=P(A)-S:SS=SS+S:KS(G)=KS(G)-H:RETURN
1680 N=N+1:IFC<1THEN1690ELSEFORL=0TO2:IFFJ(W-2,L)=1THENNEXT ELSEIFRND(1)>.5THENG
OSUB1700:PRINT"ﾌﾘｹﾞｰﾄｶﾝ ﾆ ﾒｲﾁｭｳ !":FQ(W-2,L)=FQ(W-2,L)+1:RETURN:ELSENEXT
1690 GOSUB1710:PRINTZE(W)" ﾆ ﾒｲﾁｭｳ !!":EQ(W)=EQ(W)+1:RETURN
1700 GOSUB1220:SYMBOL(FX(W-2,L)+R2-16,26+RND(6)*5),"*",4,2,2:GOSUB1260:GOSUB1130
:RETURN
1710 GOSUB1220:SYMBOL(300+R2*2-17,25+RND(7)*6),"*",4,2,2:GOSUB1260:GOSUB1130:RET
URN
1720 GOSUB2870:B=0:FORUA=5TO6:IFJO(UA)<3ORJO(UA)>4ORHH(UA)<>EH(W)ORKS(UA)<1OREK(
W)>600THEN1730ELSEB=UA:JO(B)=4
```

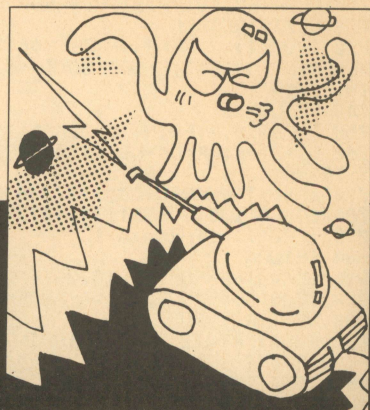
```
1730 NEXT:IFB>0THENPRINTZT(B)" ﾓ ﾃﾝｶｲ ｾﾘ !":E=KS(G)+1:FORK=E TOE+KS(B)-1:GOSUB13
10:NEXT:GOSUB1130
1740 GOSUB2940:H=0:IFW<5THEN1800ELSEIFP(A)<1THEN1800ELSEGOSUB2890:H=P(A)*RND(4):
IFH>KS(G)THENH=KS(G)
1750 M=0:IFB>0THENIFRND(5)>.8THENM=KS(B)ELSEIFRND(0)>.5THENM=1
1760 IFH<1THENPRINTZK(G)" ﾊ ﾃｷ ｺｳｹﾞｷ ｦ ｶｲﾋ ｾﾘ !"ELSEGOSUB2910:PRINTZK(G)H;Z:KS(G
)=KS(G)-H
1770 GOSUB2780:IFB>0THENIFM<1THENPRINTZK(B)" ﾊ ﾌﾞｼﾞ !":GOSUB2780:ELSEGOSUB1790:P
RINTZK(B)M;Z:GOSUB2780:KS(B)=KS(B)-M:IFKS(B)<1THENB=0
1780 IFKS(G)>0THEN1800ELSEGOSUB2780:PRINTZT(G)" ﾊ ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾀ ･･":GOTO1910
1790 V=128:FORK=E TOE+M-1:GOTO1610
1800 GOSUB1130:IFG>1THEND=2ELSED=1
1810 IFW<>12THEN1850ELSEPRINT"ﾊﾞｸｹﾞｷ ｶｲｼ !":GOSUB1130:FORK=1TOKS(G)*D*2:GOSUB122
0:IFRND(4)>.6THENSYMBOL(R,25+R2/5),"◆",2,3,2ELSESYMBOL(R,30+R2/5),"!",4,2,2
1820 FORU=0TO70:BEEP1:BEEP0:NEXT:IFRND(1)>.7THENGOSUB2470
1830 NEXT:GOSUB2780:PRINTZE(12)" ﾊ ";:AD=AD+KS(G)*D:IFAD>50THENPRINT"ｶｲﾒﾂ ｾﾘ !!"
ELSEIFAD>30THENPRINT"ﾀｲﾊ !  ｶｲﾒﾂ ｽﾝｾﾞﾝ !":P(2)=-100:ELSEPRINT"ｼｮｳﾊ
1840 GOSUB1130:GOTO1870
1850 PRINT"ﾀｲｶﾝ･ﾐｻｲﾙ<<ﾊｰﾌﾟｰﾝ>> ﾊｯｼｬ !":GOSUB1130:COLOR6:FORK=1TOKS(G)*2:GOSUB193
0:NEXT:COLOR4:PRINT:N=0:FORK=1TOKS(G)*D:IFRND(6)>.6THENGOSUB1680
1860 NEXTK:GOSUB1130:IFN<1THENGOSUB2370:GOTO1870:ELSEU=3:GOSUB2650:GOSUB1130:IFC
<1THEN1870ELSEGOSUB2380:IFM<1ANDD<1THEN1870ELSEGOSUB2400
1870 GOSUB2780:H2=0:PRINT:PRINT:IFW=12THENPRINT"ﾁ";:H2=8*RND(2):ELSEPRINT"ｶﾝ";:H
2=(4*C+8)*RND(8)
1880 PRINT"･ﾀｲ･ｸｳ ﾐｻｲﾙ ｾｯｷﾝ !":GOSUB1130:IFB>0THENPRINTZK(B)" ｶｸﾗﾝ ﾃﾞﾝﾊﾟ ﾊｯｾｲ !"
:GOSUB1130:H2=H2/4*RND(2)
1890 GOSUB1130:IFH2>KS(G)THENH2=KS(G)
1900 IFH2<1THENPRINT"ｾﾞﾝｷ ﾐｻｲﾙ ｺｳｹﾞｷ ｦ ｶｲﾋ ｾﾘ !"ELSEGOSUB1920:GOSUB1130:PRINTZK(
G)H2;Z:KS(G)=KS(G)-H2
1910 GOSUB2780:RETURN
1920 V=128:FORK=H+1TOH+H2:GOTO1610
1930 GOSUB1250:IFRND(8)>.8THENPRINT"      ";:GOSUB2470
1940 RETURN
1950 ON W-1GOSUB2960,2970,2970,2980,2980:RETURN
1960 A=2:FORJ=0TO4:IFJO(J)=3ANDSO(J)<>2ANDHH(J)=12THENIF((J=2ORJ=3)ANDEK(W)<401)
OR((J<2ORJ=4)ANDEK(W)<501)OR(J<2ANDSO(J)=1ANDEK(W)<601)THENF=F+1:AC(F)=J
1970 NEXT:IFF<1THEN2000ELSEA=2:FORJ=1TOF:G=AC(J):JO(G)=4:IFSO(G)=1ANDP(A)>0THENG
OSUB1640ELSEIFSO(G)=3THENGOSUB1720
1980 IFJ<F THENGOSUB2050:V=0:RK=6:GOSUB1210:RK=1:GOSUB2430:V=128:GOSUB1210:ELSEG
OSUB2780
1990 NEXT:RETURN
2000 GOSUB1130:PRINT"ｺｳｹﾞｷ ｶﾉｳ ﾁｰﾑ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":GOSUB1130:RETURN
2010 IFS>0THENGOSUB2920
2020 GOSUB2470:IFH>0THENGOSUB2910
2030 GOSUB1130:GOSUB2770:IFH<1THENPRINT"ﾜｶﾞｸﾞﾝ, ｾﾞﾝｷ ﾌﾞｼﾞ !"ELSEPRINT"ﾐｶﾀ "ZK(G)
H;Z
2040 GOSUB1130:RETURN
2050 GOSUB2780:V=0:GOSUB1200:V=128:GOSUB1200:RETURN
2060 PRINT"ﾃｷ "ZE(W)" ﾊｯｹﾝ !":BEEP1:GOSUB2470:BEEP0:V=0:FORK=1TOEQ(W):GOSUB1310:
NEXT:GOSUB1130:PRINT"ｿﾉ ｶｽﾞ "EQ(W)"!":GOSUB1130:RETURN
2070 CONNECT(258,156)-(258,153)-(259,151)-(270,151)-(270,156)-(269,156)-(269,160
)-(308,160)-(308,163)-(302,168)-(299,168)-(299,173)-(263,173)-(263,168)-(258,163
)-(258,160)-(260,160)-(260,156)-(258,156),3:PAINT(299,161),3:GOSUB1380
2080 IFJO(18)<5THENCONNECT(130,170)-(136,173)-(159,173)-(165,170)-(165,167)-(159
,167)-(159,164)-(155,164)-(155,157)-(140,157)-(140,164)-(136,164)-(136,167)-(130
,167)-(130,170),3:PAINT(150,158),3:FORO=0TO4STEP2:CONNECT(135,158+O)-(160,158+O)
,3:NEXT
2090 FORO=0TO128STEP128:IFJO(O/128+19)=5THEN2120
2100 CONNECT(O+370,171)-(O+376,173)-(O+387,173)-(O+393,171)-(O+393,168)-(O+389,1
68)-(O+389,161)-(O+384,161)-(O+384,159)-(O+379,159)-(O+379,161)-(O+374,161)-(O+3
74,168)-(O+370,168)-(O+370,171),3
2110 PAINT(O+371,169),3:FORN=0TO2STEP2:CONNECT(O+370,163+N)-(O+393,163+N),3:NEXT
2120 NEXT:RETURN
2130 WIDTH40,20:CONSOLE0,12,0,1
2140 V=128:GOSUB1200:GOSUB1210:GOSUB2070:RETURN
2150 V=0:GOSUB1200:GOSUB1210:RETURN
2160 IFW<2THENMS=EQ(W)ELSEMS=8+RND*5
2170 FORK=1TOMS:GOSUB1220:IFEH(W)<7THENMX(K)=R2+614ELSEMX(K)=R2
2180 GOSUB1220:IFMS<20THENMY(K)=R2*2ELSEMY(K)=R2+RND(1)*22
2190 NEXT:CLS1:PRINT"ﾎｳｲ"EH(W)"時 ﾆ ｺｳｿｸ ﾋﾗｲ ﾌﾞｯﾀｲ !":BEEP1:GOSUB2470:BEEP0:GOSUB
1130:PRINT"ﾀｲｶﾝ･ﾐｻｲﾙ"MS"ｷ ｾｯｷﾝ, ﾒｲﾁｭｳ ﾏﾃﾞ 10秒 ｲﾅｲ !":GOSUB1130:T=11:IFTM<5ORTM>1
9THENCR=0:CL=7:ELSECR=5:CL=0
2200 IFEH(W)<7THENGOSUB2450ELSEGOSUB2460
2210 IFMS<1ORT<1THEN2250ELSEFORJ=17TO20:IFRND(9)<.5ORJO(J)=5ORSO(J)<>6THEN2240EL
SEPRINTZT(J)" ﾀﾝSAM<<ｼｰｽﾊﾟﾛｰ>> ﾊｯｼｬ !":COLOR6:FORL=1TO4:GOSUB1250:NEXT:PRINT:COL
OR4:FORL=1TO4
```

リスト続く

```
2220 IFRND(2)>.8THENSYMBOL(MX(MS)+6,MY(MS)+3),"*",1,1,2,2:BEEP:MS=MS-1:GOSUB2470
:IFMS<1THEN2250
2230 NEXT
2240 NEXT:GOTO2200
2250 GOSUB1130:PRINT:IFMS<1THENPRINT"ﾀｲｶﾝ･ﾐｻｲﾙ ｾﾞﾝｷ ｦ ｹﾞｷﾂｲ ｾﾘ !":GOSUB2780:GOTO
2150
2260 FORK=1TOMS:GOSUB2530:NEXT
2270 GOSUB1130:PRINT:PRINT"**** ﾋｶﾞｲ ｼﾞｮｳｷｮｳ ****":FORJ=17TO20:IFJO(J)=5THEN2280
ELSEPRINTZT(J)TAB(15);:IFKS(J)<1THENPRINT"ﾋｶﾞｲ ﾅｼ"ELSEIFKS(J)<2THENPRINT"ｼｮｳﾊ"EL
SEIFKS(J)<3THENPRINT"ﾁｭｳﾊ"ELSEPRINT"ﾀｲﾊ, ﾎｳｷ ｾｻﾞﾙ ｦ ｴﾅｲ ･･":JO(J)=5
2280 NEXT:GOSUB2440:IFJO(17)=5THEN3010ELSEGOSUB2140:GOTO2150
2290 CLS1:PRINT"ﾎｳｲ"EH(W)"時, ｽｲﾁｭｳ ﾆ ｺｳｿｸ ｽｲｼﾝ ｵﾝ !":BEEP1:GOSUB2470:BEEP0:GOSUB
1130:PRINT"ﾕｳﾄﾞｳ･ｷﾞｮﾗｲ 4ﾎﾝ ｾｯｷﾝ, ﾒｲﾁｭｳ ﾏﾃﾞ 10秒ｲﾅｲ !":GOSUB1130:PRINT"ｺｳｹﾞｷ ﾓｸﾋｮｳ
,":PRINT"ﾎｳｲ"EH(W)"時, ｷｮﾘ"EK(W)"ｶｲﾘ ﾉ ﾕｳﾄﾞｳ･ﾎﾞｶﾝ !":GOSUB1130:GOSUB1130:T=11:GOS
UB2600
2300 GOSUB2490:IFEJ(W)=1ORT<1THEN2320ELSEFORJ=18TO20:IFRND(4)<.6ORJO(J)=5ORSO(J)
<>8THENGOSUB2470:GOTO2310:ELSEPRINTZT(J)" ﾀｲｾﾝ･ｷﾞｮﾗｲ<<ｱｽﾛｯｸ>> ﾊｯｼｬ !":COLOR7:FOR
L=1TO2:GOSUB1250:NEXT:PRINT:COLOR4:D!=.1:GOSUB2610:IFEJ(W)=1THEN2320
2310 NEXT:GOTO2300
2320 PRINT:IFEJ(W)<>1THENFORL=1TO4:GOSUB2570:NEXT:GOSUB2330:GOTO2270:ELSEPRINT"ﾕ
ｳﾄﾞｳ･ｷﾞｮﾗｲ ﾊ ｶｸｻﾝ, ｷｹﾝ ｦ ﾀﾞｯｼﾀ !":GOSUB2440:GOSUB2330:GOTO2150
2330 SYMBOL(580,25),STR$(T),2,2,CR:RETURN
2340 IFEJ(W)=1THEN2360ELSEGOSUB2070:GOSUB1130:PRINT:PRINTZT(G)" ﾖﾘ <<ﾊｰﾌﾟｰﾝ>> ﾊｯ
ｼｬ !":GOSUB1130:COLOR6:FORK=1TO6:GOSUB1250:NEXT:COLOR4:PRINT:GOSUB1130:N=0:FORK=
1TO6:IFRND(7)>.8THENGOSUB1680
2350 NEXTK:GOSUB1130:IFN<1THENGOSUB2370:GOTO2360:ELSEU=3:GOSUB2650:GOSUB1130:IFC
<1THEN2360ELSEGOSUB2380:IFM<1ANDD<1THEN2360ELSEGOSUB2400
2360 GOSUB1130:NEXT:RETURN
2370 PRINT"ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ ･･":GOTO2780
2380 M=0:D=0:FORL=0TO2:IFFJ(W-2,L)=1THEN2390ELSEIFFQ(W-2,L)>2THENM=M+1:FJ(W-2,L)
=1:ELSEIFFQ(W-2,L)>0THEND=D+1
2390 NEXT:RETURN
2400 PRINT"  ﾎｶ ﾌﾘｹﾞｰﾄｶﾝ";:IFM>0THENPRINT"  ﾀｲﾊ "M;:GOSUB1130
2410 IFD>0THENPRINT"  ｼｮｳﾊ "D:GOSUB1130
2420 RETURN
2430 GOSUB2930:SYMBOL(300,39),"♣ ♣♣",3,1,4:SYMBOL(430,38),"▁▂█▂█▁",2,1,CL:RE
TURN
2440 FOREE=0TO2:GOSUB1130:NEXT:RETURN
2450 GOSUB2480:FORK=1TOMS:CONNECT(MX(K),MY(K))-(MX(K)+4,MY(K)),CR:MX(K)=MX(K)-61
.4:CONNECT(MX(K),MY(K))-(MX(K)+4,MY(K)),CL:NEXT:RETURN
2460 GOSUB2480:FORK=1TOMS:CONNECT(MX(K),MY(K))-(MX(K)+4,MY(K)),CR:MX(K)=MX(K)+61
.1:CONNECT(MX(K),MY(K))-(MX(K)+4,MY(K)),CL:NEXT:RETURN
2470 FORUU=0TO500:NEXT:RETURN
2480 SYMBOL(580,52),STR$(T),2,2,1:T=T-1:SYMBOL(580,52),STR$(T),2,2,3:RETURN
2490 IFTM<5ORTM>19THENCR=0ELSECR=5
2500 SYMBOL(580,25),STR$(T),2,2,CR:T=T-1:SYMBOL(580,25),STR$(T),2,2,3:RETURN
2510 PRINT"ｹﾞﾝｻﾞｲ";:IFSP=0THENPRINT" ｳﾝｺｳ ﾃｲｼ ﾁｭｳ"ELSEPRINTSP"ﾉｯﾄ ﾎｸｼﾞｮｳ ﾁｭｳ
2520 RETURN
2530 IFRND(9)<.6THENRETURN
2540 A=0:FORJ=20TO17STEP-1:IFJO(J)=5THEN2560ELSEIFRND(7)>.4THEN2560ELSEGOSUB1220
:IFJ>18THENSYMBOL(JX(J-17)+R2,147+RND(1)*6),"*",5,3,6ELSESYMBOL(JX(J-17)+R2*2,14
8+RND(3)*5),"*",5,3,6
2550 GOSUB1260:A=1:KS(J)=KS(J)+1:PRINTZT(J)" ｶﾞ ﾋﾀﾞﾝ !!":GOSUB1130:RETURN
2560 NEXT:IFA=0THEN2540ELSE3010
2570 A=0:FORJ=20TO17STEP-1:IFJO(J)=5THEN2590ELSEIFRND(7)>.4THEN2590ELSEGOSUB1220
:IFJ>18THENSYMBOL(JX(J-17)+20+R2,153),"◆",1,3,6ELSESYMBOL(JX(J-17)+16+R2*2,146),
"◆",1,4,6
2580 GOTO2550
2590 NEXT:IFA=0THEN2570ELSE3010
2600 GOSUB1220:BEEP1:BEEP0:CIRCLE(R+15,58),11,7,,,,F:CIRCLE(R+15,52),5,7,,,,F:X=
R:EJ(W)=2:RETURN
2610 IFJ>17THENLL=2ELSELL=KS(I)
2620 N=0:FORL=1TOLL:GOSUB1220:IFRND(2)>D! THENPRINT"1 ﾎﾟﾝ ﾒｲﾁｭｳ ｾｽﾞ ･･"ELSEN=1:G
OSUB1220:SYMBOL(X+R2-10,49+RND(1)*5),"*",3,2,2:GOSUB1260:EQ(W)=EQ(W)+1:PRINT"1 ﾎ
ﾟﾝ ﾒｲﾁｭｳ !
2630 GOSUB2470:NEXT:IFN=1THENU=2:GOSUB2650
2640 RETURN
2650 PRINT:PRINTZE(W);:IFEQ(W)<1THENPRINT" ﾊ ﾋｶﾞｲ ﾅｼ"ELSEIFEQ(W)<U THENPRINT" ﾊ
ｼｮｳﾊ"ELSEPRINT" ｦ ｹﾞｷﾁﾝ ｾﾘ !":EJ(W)=1
2660 GOSUB1130:RETURN
2670 FORI=9TO16:IFJO(I)<>3ORKS(I)=0THEN2720ELSEQ=0:FORJ=7TO11:IFEJ(J)=1THEN2680E
LSEIF((I<14ANDEK(J)<201)OR(I>13ANDEK(J)<101))ANDHH(I)=EH(J)THENQ=1:W=J
2680 NEXT:IFQ=0THEN2720ELSEWIDTH40,20:CONSOLE8,12,0,1:GOSUB2150:A=1:S(I)=1:FORK=
0TOKS(I)-1:GOSUB2470:IFI<14THENGOSUB1270:D!=.4:ELSEGOSUB1230:D!=.6
2690 NEXT:GOSUB1130:PRINT"[ "ZT(I)" ( "ZK(I)" ) ]":PRINT"ﾎｳｲ"HH(I)"時, ｷｮﾘ"EK(W)"
ｶｲﾘ ﾆ ﾃﾝｶｲ ﾁｭｳ":GOSUB2780:PRINT"ﾃｷ "ZE(W)" ﾊｯｹﾝ !":BEEP1:GOSUB2470:BEEP0:GOSUB24
70:GOSUB2600:GOSUB1130:PRINT"ﾀｲｾﾝ･ｷﾞｮﾗｲ<<ｱｽﾛｯｸ>> ﾊｯｼｬ !
```

```
2700 GOSUB1130:FORK=0TOKS(I)-1:SYMBOL(X(K)-5,30),"Fire!",2,1,2:FORMM=0TO1:FORU=0
TO40:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB1220:NEXT:GOSUB2470:GOSUB2470:NEXT:GOSUB2610
2710 LOCATE0,18:PRINT"Hit any key.":IFINKEY$=""THEN2710
2720 NEXTI:RETURN
2730 IFJO(I)=0THENPRINT"ﾐ ｿｳﾋﾞ";ELSEIFSO(I)=1THENPRINT"ｾﾝﾄｳ";ELSEIFI>8ORSO(I)=2
THENPRINT"ｺｳｹﾞｷ";ELSEIFSO(I)=3THENPRINT"ﾊﾞｸｹﾞｷ";ELSEIFI<7THENPRINT"ﾃﾞﾝｼｾﾝ";ELSEP
RINT"ﾃｲｻﾂ";
2740 RETURN
2750 LOCATE0,0:PRINT"[ ｶﾝﾊﾟﾝ ｼﾞｮｳ ] ( ﾀｲｷ ｷｽｳ"DK"ｷ ) ":RETURN
2760 DT=DT-1:DK=DK-KS(W):GOSUB2750:LOCATE0,A:PRINTSTRING$(38," "):LOCATE0,10:PRI
NTSTRING$(38," "):RETURN
2770 IFS<1THENPRINT"ｺｳｹﾞｷ ｼｯﾊﾟｲ ･･"ELSEPRINT"ﾃｯｷ"S"ｷ ｦ ｹﾞｷﾂｲ ｾﾘ !
2780 GOSUB1130:GOSUB1130:RETURN
2790 IFEJ(I)=1THENA=A+1
2800 RETURN
2810 IFA=6THENFORJ=18TO20STEP2 ELSEFORJ=18TO20
2820 IFJO(J)<5ANDSO(J)=A ANDEK(W)<41THENF=F+1:AC(F)=J
2830 NEXT:RETURN
2840 CLS1:PRINTZT(J)" ﾊ":PRINT"  ﾎｳｲ"HH(J)"時, ｷｮﾘ"EK(I)"ｶｲﾘ ﾆﾃ":BEEP1:GOSUB2470:
BEEP0:PRINT"  ﾃｷ "ZE(I)" ﾄ ｿｳｸﾞｳ ｾﾘ !":GOSUB2780:EJ(I)=2:IFJ<>7ANDJ<>8THENS(J)=1
2850 IFJ<7THEN2860ELSEPRINT"ｺｳｹﾞｷｦ ｳｹ";:IFRND(1)<.5THENPRINT"ﾀ ｶﾞ, ﾋｶﾞｲ ﾅｼ"ELSEP
RINT",";:IFRND(2)<.6THENPRINT:PRINTZK(J)" 1"Z:KS(J)=KS(J)-1:ELSEPRINT" ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾀ
･･":KS(J)=0
2860 GOSUB750:RETURN
2870 PRINT:PRINTZT(G);:IFW=12THENPRINT" ﾊﾞｸｹﾞｷ";ELSEIFW<2THENPRINT" ｾﾝﾄｳ";ELSEPR
INT" ｺｳｹﾞｷ";
2880 PRINT"･ｸｳｲｷ ﾆ ﾃﾝｶｲ !":V=128:FORK=1TOKS(G):GOSUB1310:NEXT:GOSUB1130:RETURN
2890 IFW=12THENPRINT"ｼﾞｮｳｸｳ･ｹｲﾋﾞｷ ｱﾗﾜﾙ !"ELSEPRINT"ｾﾞﾝﾎﾟｳ ｶﾝﾀｲ･ｺﾞｴｲｷ !
2900 V=0:FORK=1TOP(A):GOSUB1310:NEXT:GOSUB1130:PRINT"ｿﾉ ｶｽﾞ "P(A)"!":GOSUB2780:R
ETURN
2910 V=128:FORK=1TOH:GOTO1610
2920 V=0:FORK=1TOS:GOTO1610
2930 IFTM<5ORTM>19THENCL=7:RETURN:ELSECL=0:RETURN
2940 IFW=12THENFORU=197TO174STEP-1:CONNECT(0,U)-(639,U),6:GOSUB2470:NEXT
2950 RETURN
2960 GOSUB2930:CONNECT(300,42)-(306,45)-(334,45)-(340,42)-(340,39)-(334,36)-(330
,36)-(330,29)-(325,29)-(325,26)-(315,26)-(315,29)-(310,29)-(310,36)-(306,36)-(30
0,39)-(300,42),CL:PAINT(320,27),CL:FORU=0TO4STEP2:CONNECT(304,30+U)-(336,30+U),C
L:NEXT:RETURN
2970 GOSUB2930:CONNECT(310,42)-(316,45)-(327,45)-(333,42)-(333,39)-(329,38)-(329
,32)-(324,29)-(319,29)-(314,32)-(314,38)-(310,39)-(310,42),CL:PAINT(320,40),CL:F
ORU=0TO2STEP2:CONNECT(310,33+U)-(333,33+U),CL:NEXT:RETURN
2980 GOSUB2930:CONNECT(303,45)-(300,37)-(300,34)-(303,34)-(303,26)-(307,26)-(313
,28)-(313,34)-(340,34)-(340,36)-(337,36)-(337,41)-(332,45)-(303,45),CL:PAINT(315
,43),CL:RETURN
2990 GOSUB1220:GOSUB2930:IFR>270ANDR<370THEN2990ELSEIFL=1THENIFR>FX(W-2,0)-30AND
R<FX(W-2,0)+60THEN2990ELSE3000ELSEIFL=2THENIF(R>FX(W-2,0)-30ANDR<FX(W-2,0)+60)OR
(R>FX(W-2,1)-30ANDR<FX(W-2,1)+60)THEN2990
3000 CONNECT(R,43)-(R+6,45)-(R+13,45)-(R+19,43)-(R+19,40)-(R+15,39)-(R+15,33)-(R
+4,33)-(R+4,39)-(R,40)-(R,43),CL:PAINT(R+8,44),CL:PAINT(R+14,35),CL:FORU=0TO2STE
P2:CONNECT(R,35+U)-(R+19,35+U),CL:NEXT:FX(W-2,L)=R:RETURN
3010 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"╳╳╳╳╳   Game   Over   ╳╳╳╳╳":PRINT"ｻｸｾﾝ ｼｯﾊﾟｲ !!":PR
INT"Enterprise ﾎｶ, ﾀﾀﾞｲ ﾉ ｿﾝｼﾂ ｦ ｺｳﾑｯﾀ !":GOTO3040
3020 PRINT:PRINT:PRINT"♥♥♥♥♥   Game   Over   ♥♥♥♥♥":PRINT"ｻｸｾﾝ ｾｲｺｳ !!":PRINT"Ent
erprise ﾄ ｷｶﾝ ﾉ ﾌﾞｸﾝ ﾊ":PRINTTAB(7)"ﾅｶﾞｸ ｾﾝｼ ﾆ ﾄﾄﾞﾏﾙ ﾃﾞｱﾛｳ !":GOTO3040
3030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"╳╳╳╳╳   Game   Over   ╳╳╳╳╳":PRINT"ｺｳﾄﾞｳ ｶﾉｳ ﾅ ﾋｺｳｷ
ｷ ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀ !":PRINT"ｻｸｾﾝ ｦ ﾎｳｷ ｾｻﾞﾙｦ ｴﾅｲ ･･･
3040 GOSUB2440:GOSUB2780:PRINT:PRINT"[ﾋｶﾞｲ] ･･ ";:IFJO(17)=5THENPRINT"ｸｳﾎﾞ 1  ﾎｶ
 ";
3050 A=0:FORI=18TO20:IFJO(I)=5THENA=A+1
3060 NEXT:IFA>0THENPRINT"ｶﾝﾃｲ"A;
3070 A=0:FORI=0TO16:A=A+KS(I):NEXT:PRINT" ﾋｺｳｷ"84-A:PRINT"[ｾﾝ ｶ] ･･ ";:A=0:FORI=
5TO6:GOSUB2790:NEXT:IFA>0THENPRINT"ｸｳﾎﾞ"A" ﾎｶ ";
3080 A=0:FORI=2TO4:GOSUB2790:NEXT:IFA>0THENPRINT"ｼｭﾘｮｸｶﾝ"A ELSEPRINT
3090 A=0:PRINTTAB(8);:FORI=7TO11:GOSUB2790:NEXT:IFA>0THENPRINT"ｾﾝｽｲｶﾝ"A;
3100 A=0:FORI=0TO4:FORJ=0TO2:IFFJ(I,J)=1THENA=A+1
3110 NEXTJ,I:IFA>0THENPRINT" ﾌﾘｹﾞｰﾄｶﾝ"A;
3120 IFSS>0THENPRINT" ﾋｺｳｷ"SS
3130 IFAD>50THENPRINTTAB(8)ZE(12)"  ｶｲﾒﾂ
3140 END
3150 DATA A,B,A,B,C,A,B,A,B,A,B,C,D,E,A,B,C,ｴﾝﾀｰﾌﾟﾗｲｽﾞ,ﾍﾞｲﾝﾌﾞﾘｯｼﾞ,ﾊﾘｰ H. ﾋﾙ,ﾜｯﾃﾞ
ﾙ,ｾﾝﾄｳ･ﾋｺｳﾀｲｰ,ｺｳｹﾞｷ･ﾋｺｳﾀｲｰ,ﾃﾞﾝｼ･ｾﾝｼﾞｭﾂﾀｲｰ,ｿｳｷ･ｹｲｶｲﾀｲｰ,F-14A･ﾄﾑｷｬｯﾄ,A-7･ｺﾙｾｱII,A-
6E･ｲﾝﾄﾙｰﾀﾞ,EA-6B･ﾌﾟﾛｰﾗｰ,E-2C･ﾎｰｸｱｲ,◥ﾚﾅﾑ◣･ﾋｺｳﾀｲ,◥ｱﾝﾎﾟｰﾄ◣･ﾋｺｳﾀｲ,ｼﾞｭﾝﾖｳｶﾝ･◥ﾎﾟｰﾌﾟ◣
3160 DATAｸﾁｸｶﾝ･◥ﾍﾞｰﾚｰﾄ◣,ｸﾁｸｶﾝ･◥ﾊﾟﾘﾃｨ◣,ｸｳﾎﾞ･◥ﾚﾅﾑ◣,ｸｳﾎﾞ･◥ｱﾝﾎﾟｰﾄ◣,ｾｸﾀ･,ｾｸﾀ･I,ﾄﾛﾌ･,ﾄ
ﾛﾌ･I,ﾄﾛﾌ･II,ｸﾗｽﾀｰ･ﾋｺｳｼﾞｮｳ
```

FM-7, NEW7, 77　小泉 正幸

異星人の侵略にたち向かえ！装甲車で敵戦車に体当たりだ。

EUCLIDEAN FIELD

ストーリー

某年、某月、某日。宇宙の果てからエイリアンが地球侵略にやってきた。

世界の軍事大国は、総力をあげて応戦をはじめたが、敵の強力な戦車の前にガレキの山となるばかり。

そこで、緊急対策として、ひじょうに強力なボディをもった装甲車が開発された。火器の類はいっさい装備されていないが、分厚い装甲で体当たりしたり、ブロックをぶつけることにより敵戦車を破壊できることが判明。敵戦車のレーザーにさえ気をつければ、互角に戦うこともできる。

キミは5台の装甲車をひきつれて、最後の戦いを挑んだ。

遊び方

RUN すると、画面右のインジケーターに HI SCORE、SCORE、PLAYER、ENEMY、SCREEN が表示されます。PLAYER は残りの装甲車の数、ENEMY はその面に出現する敵戦車の数、SCREEN は現在、何面目であるかを示しています。ブロックの配置と味方装甲車、敵戦車の位置は乱数で決定しているため、毎回変わります。

フィールドに配置されるブロックのうち、○は動かすことができますが、●は動きません。○ブロックは、トコロテン式にいくつでもおしていけるので、うまく利用しましょう。

テンキーを使って、ブロックを移動させながら、敵戦車に近づき、体当たりして破壊してください。ブロックにはさまれて動けなくなったときや、危険が迫ったときには↵でワープすることもできます。ただし、スコアは500点マイナスされます。

敵戦車を破壊すると、10×面数の得点を得ることができますが、敵戦車の中には1台だけ指令車がいて、この戦車を破壊すると50×SCREEN得点できます。このときには、フィールド上に得点が表示されます。なお、1画面クリアーすると、50×PLAYER×ENEMY×SCREEN がボーナスとして加算されます。

敵戦車の数は、1面目が3台、続いて1面クリアーするたびに1台ずつ増加し、8面目には10台になります。ただし、9面目で5台に戻り、その後は5台から10台までをくりかえします。

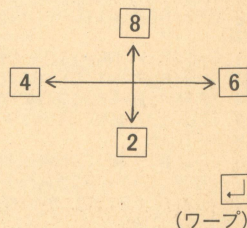
9面以降は、指揮車がパワーアップするので注意が必要です。

操作方法

テンキーの2468を使って移動します。ワープしたいときには、↵をおしてください。

分類　アクションゲーム

言語　BASIC

■変数表

変数	内容
CHRP( )	PUT用文字データ
CHR ( )	文字データを格納
S ( )	フィールド上のキャラクター
E ( )	敵の座標
P ( )	プレイヤーの座標
PG ( )	プレイヤーのグラフィック
EG ( )	敵のグラフィック
SC#	スコア
HS#	ハイスコア
EQ	敵の数
PQ	残りのプレイヤー
GQ	面数
EN	敵の番号
LOX	文字のX座標
LOY	文字のY座標
PC	文字のパレットコード
PR$	文字列

プログラムの内容

初期設定

―― READ DATA ――

文字、プレイヤー、敵のデータをDATA文より読み込む

メインルーチン

1面目をEQ＝2、PQ＝5とする
――― TITLE ―――
タイトルの表示
――― INFORMATION ―――
ゲームの説明
――― SCREEN ―――
画面作成
――― MOVE PLAYER ―――
プレイヤーの移動
――― LASER ―――
敵がレーザーを発射
――― MOVE ENEMY ―――
敵の移動
再び －MOVE PLAYER－ に戻る

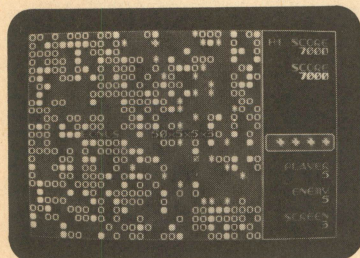
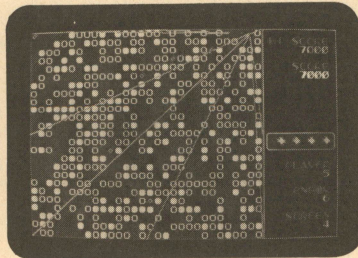
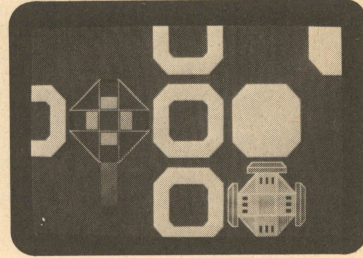
サブルーチン

――― PUT CHR ―――
文字の表示
――― PRINT ―――
文字の表示
――― SCORE ―――
スコアの表示
――― DELETE ENEMY ―――
敵の消去、得点計算、消滅音の発生
――― PRINT SCORE ―――
指揮車の得点をフィールドに表示
――― PUT PLAYER ―――
装甲車を表示
――― MOVE PLAYER ―――
装甲車の移動チェックと移動
――― WARP ―――
ワープ
――― LIGHT ―――
ライトの放射
――― LASER 1 ―――
レーザー
――― LASER 2 ―――
パワーアップ後の指揮車のレーザー
――― DELETE STONE ―――
ブロックの消去と爆発音
――― DELETE PLAYER ―――
装甲車の最後
――― REPLAY ―――
リプレイ
――― MOVE ENEMY ―――
敵の移動
――― PUT ENEMY ―――
敵のPUT

DATA

各種データ

作者のプロフィール

小泉正幸(22歳)。法政大学工学部在学中です。
去年の5月にFM-7を購入。このプログラムは1週間余りでつくり、その後細かい点を修正して完成させました。
フロッピィディスクを持っていないので、早く手に入れてアセンブラに挑戦してみたいと思っています。

▲①めざせ、ハイスコア。

▲②右上にいるのがプレイヤーの装甲車だ。

▲③ワクワク、ドキドキのタイトル画面。

EUCLIDEAN FIELD プログラムリスト

```
10 '----------------------------------------
20 '
30 '           EUCLIDEAN FIELD
40 '                              FOR FM-7
50 '----------------------------------------
60 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME*.75-32768!
70 DIM CHRP(7),CHR(7,37),S(29,24),E(9,1),P(1),PG(23),EG(23)
80 '---------- READ DATA ----------
90 PRINT:PRINT "WAIT A MOMENT.":COLOR 1
100 '*** CHR ***
110 FOR CC=0 TO 37
120 FOR I=0 TO 7:READ C$:C!=VAL("&H"+C$):CHR(I,CC)=C!+65536!*(C!>32767):NEXT I
130 READ C$:NEXT CC
140 '*** PLAYER ***
150 FOR I=0 TO 23:READ C$:C!=VAL("&H"+C$):PG(I)=C!+65536!*(C!>32767):NEXT I
160 '*** ENEMY ***
170 FOR I=0 TO 23:READ C$:C!=VAL("&H"+C$):EG(I)=C!+65536!*(C!>32767):NEXT I
180 '----------------------------------------
190 '          MAIN ROUTINE
200 '----------------------------------------
210 EQ=2:PQ=5
```

リスト続く

```
220 '---------- TITLE ----------
230 WIDTH 80,25:LINE(0,0)-(79,24),CHR$(&HFE),1,BF
240 CONNECT(459,199)-(420,180)-(420,160)-(460,140)-(500,140)-(540,160)-(540,180)
    -(501,199),7
250 PAINT(480,170),5,7
260 CONNECT(504,158)-(504,145)-(530,158)-(504,158),3:PAINT(510,155),3,3
270 CONNECT(504,182)-(530,182)-(504,195)-(504,182),3:PAINT(510,185),3,3
280 CONNECT(456,182)-(456,195)-(430,182)-(456,182),3:PAINT(450,185),3,3
290 CONNECT(456,158)-(430,158)-(456,145)-(456,158),3:PAINT(450,155),3,3
300 LINE(464,162)-(496,178),PSET,3,BF
310 FOR X=461 TO 499 STEP 4:CONNECT(X,181)-(X,199),0:NEXT X
320 FOR X=501 TO 539 STEP 4:CONNECT(X,161)-(X,-X/2+449),0:NEXT X
330 FOR Y=161 TO 179 STEP 2:CONNECT(501,Y)-(539,Y),5:NEXT Y
340 FOR Y=181 TO 199 STEP 2:CONNECT(461,Y)-(499,Y),5:NEXT Y
350 CONNECT(460,140)-(460,199),7:CONNECT(500,140)-(500,199),7
360 CONNECT(420,160)-(540,160),7:CONNECT(420,180)-(540,180),7
370 CONNECT(420,180)-(420,190)-(410,190)-(400,185)-(400,155)-(410,150)-(420,150)
    -(420,160),7
380 CONNECT(460,140)-(440,140)-(440,135)-(450,130)-(510,130)-(520,135)-(520,140)
    -(500,140),7
390 CONNECT(540,160)-(540,150)-(550,150)-(560,155)-(560,185)-(550,190)-(540,190)
    -(540,180),7
400 PAINT(410,170),4,7:PAINT(480,135),4,7:PAINT(550,170),4,7
410 FOR X=551 TO 559 STEP 4:CONNECT(X,X/2-124)-(X,-X/2+464),0:NEXT X
420 FOR Y=155 TO 185 STEP 2:CONNECT(551,Y)-(559,Y),4:NEXT Y
430 CONNECT(410,190)-(410,150),7:CONNECT(440,135)-(520,135),7
440 CONNECT(550,150)-(550,190),7
450 LINE(466,145)-(470,150),PSET,0,BF:LINE(466,190)-(470,195),PSET,0,BF
460 LINE(478,145)-(482,150),PSET,0,BF:LINE(478,190)-(482,195),PSET,0,BF
470 LINE(490,145)-(494,150),PSET,0,BF:LINE(490,190)-(494,195),PSET,0,BF
480 LINE(430,163)-(440,165),PSET,0,BF:LINE(520,163)-(530,165),PSET,0,BF
490 LINE(430,169)-(440,171),PSET,0,BF:LINE(520,169)-(530,171),PSET,0,BF
500 LINE(430,175)-(440,177),PSET,0,BF:LINE(520,175)-(530,177),PSET,0,BF
510 CONNECT(140,50)-(180,50)-(240,80)-(240,100)-(180,130)-(140,130)-(80,100)
    -(80,80)-(140,50),6
520 PAINT(160,90),2,6
530 FOR X=141 TO 179 STEP 4:CONNECT(X,101)-(X,129),0:NEXT X
540 FOR X=181 TO 239 STEP 4:CONNECT(X,81)-(X,-X/2+219),0:NEXT X
550 FOR Y=81 TO 99 STEP 2:CONNECT(181,Y)-(239,Y),2:NEXT Y
560 FOR Y=101 TO 129 STEP 2:CONNECT(141,Y)-(179,Y),2:NEXT Y
570 CONNECT(80,80)-(240,80),6:CONNECT(80,100)-(240,100),6
580 CONNECT(140,50)-(140,130),6:CONNECT(180,50)-(180,130),6
590 LINE(144,67)-(176,78),PSET,6,BF:LINE(144,102)-(176,113),PSET,6,BF
600 LINE(114,82)-(136,98),PSET,6,BF:LINE(184,82)-(206,98),PSET,6,BF
610 LINE(144,50)-(176,53),PSET,0,BF:LINE(144,127)-(176,130),PSET,0,BF
620 LINE(80,82)-(86,98),PSET,0,BF:LINE(234,82)-(240,98),PSET,0,BF
630 CONNECT(280,55)-(360,55)-(390,70)-(390,110)-(360,125)-(280,125)-(250,110)
    -(250,70)-(280,55),5
640 CONNECT(290,70)-(350,70)-(360,75)-(360,105)-(350,110)-(290,110)-(280,105)
    -(280,75)-(290,70),5
650 PAINT(320,60),7,5
660 CONNECT(440,55)-(520,55)-(550,70)-(550,110)-(520,125)-(440,125)-(410,110)
    -(410,70)-(440,55),5
670 PAINT(480,90),7,5
680 CONNECT(390,0)-(390,30)-(360,45)-(280,45)-(250,30)-(250,0),5
690 CONNECT(360,0)-(360,25)-(350,30)-(290,30)-(280,25)-(280,0),5
700 PAINT(320,40),7,5
710 CONNECT(270,200)-(250,190)-(250,150)-(280,135)-(360,135)-(390,150)
    -(390,190)-(370,200),5
720 CONNECT(290,150)-(350,150)-(360,155)-(360,185)-(350,190)-(290,190)-(280,185)
    -(280,155)-(290,150),5
730 PAINT(310,140),7,5
740 CONNECT(570,0)-(570,30)-(600,45)-(640,45),5:PAINT(640,0),7,5
750 CONNECT(0,55)-(40,55)-(70,70)-(70,110)-(40,125)-(0,125),5
760 CONNECT(0,70)-(30,70)-(40,75)-(40,105)-(30,110)-(0,110),5:PAINT(60,90),7,5
770 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
780 BEEP 1:FOR Y=127 TO 199:CONNECT(144,Y)-(176,Y),2,XOR:NEXT Y
790 FOR T=1 TO 500:NEXT T:GOSUB 3450:FOR T=1 TO 500:NEXT T:BEEP 0
800 LINE(144,127)-(176,199),XOR,2,BF
810 LOX=12:LOY=21:PC=3:CC=14:GOSUB 1650:CC=30:GOSUB 1650:CC=12:GOSUB 1650
820 CC=21:GOSUB 1650:CC=18:GOSUB 1650:CC=13:GOSUB 1650:CC=14:GOSUB 1650
830 CC=10:GOSUB 1650:CC=23:GOSUB 1650:LOX=LOX+1:CC=15:GOSUB 1650
840 CC=18:GOSUB 1650:CC=14:GOSUB 1650:CC=21:GOSUB 1650:CC=13:GOSUB 1650
850 FOR T=1 TO 4000:NEXT T
860 '---------- INFORMATION ----------
```

```
870 WIDTH 40,25:LINE(0,0)-(639,199),PSET,3,B
880 CONNECT(1,1)-(1,198),3:CONNECT(638,1)-(638,198),3
890 LOX=6:LOY=1:PC=1:PR$="◆◆◆◆◆ ":GOSUB 1680
900 PC=7:PR$="EUCLIDEAN FIELD":GOSUB 1680:PC=1:PR$=" ◆◆◆◆◆":GOSUB 1680
910 LINE(2,2)-(4,10),CHR$(&HFE),1,BF
920 PX=3:PY=3:GOSUB 1980:LOX=5:LOY=3:PC=4:PR$="····· PLAYER":GOSUB 1680
930 PUT@A(48,40)-(63,47),EG,PSET:LOX=5:LOY=5:PR$="····· ENEMY (":GOSUB 1680
940 PC=6:PR$="10*SCREEN PTS.":GOSUB 1680:PC=4:PR$=")":GOSUB 1680
950 SYMBOL(48,56),"○",2,1,6,,OR
960 LOX=5:LOY=7:PR$="····· BLOCK (MOVABLE)":GOSUB 1680
970 SYMBOL(48,72),"●",2,1,6,,OR
980 LOX=5:LOY=9:PR$="····· BLOCK (IMMOVABLE)":GOSUB 1680
990 LOX=19:LOY=14:PR$="8":GOSUB 1680:LOX=17:LOY=16:PR$="4   6":GOSUB 1680
1000 LOX=19:LOY=18:PR$="2   R":GOSUB 1680:LOX=23:LOY=19:PR$="E":GOSUB 1680
1010 LOX=23:LOY=20:PR$="T":GOSUB 1680
1020 SYMBOL(287,103),"╭╮",2,1,7:SYMBOL(287,111),"││",2,1,7
1030 SYMBOL(287,119),"╰╯",2,1,7:SYMBOL(255,119),"╭╮ ╭╮",2,1,7
1040 SYMBOL(255,127),"││ ││",2,1,7:SYMBOL(255,135),"╰╯ ╰╯",2,1,7
1050 SYMBOL(287,135),"╭╮ ╭╮",2,1,7:SYMBOL(287,143),"││ ││",2,1,7
1060 SYMBOL(287,151),"╰╯ ││",2,1,7:SYMBOL(351,159),"││",2,1,7
1070 SYMBOL(351,167),"╰╯",2,1,7
1080 LOX=19:LOY=12:PC=6:PR$="UP":GOSUB 1680:LOX=12:LOY=16:PR$="LEFT":GOSUB 1680
1090 LOX=23:PR$="RIGHT":GOSUB 1680:LOX=25:LOY=19:PC=5:PR$="WARP":GOSUB 1680
1100 LOX=18:LOY=20:PC=6:PR$="DOWN":GOSUB 1680:LOX=26:PC=4:PR$="(":GOSUB 1680
1110 PC=6:PR$="-500 PTS.":GOSUB 1680:PC=4:PR$=")":GOSUB 1680:LOX=18
1120 LOX=10:LOY=23:PC=7:PR$="HIT ANY KEY.":GOSUB 1680
1130 A$=INKEY$
1140 FOR I=1 TO 20000:IF INKEY$="" THEN NEXT I:GOTO 220
1150 '---------- SCREEN ----------
1160 CLS:GQ=GQ+1:EQ=((EQ-4) MOD 6)+5
1170 LINE(0,0)-(39,24),CHR$(&HFE),1,BF:LINE(0,0)-(479,199),PSET,1,B
1180 CONNECT(1,0)-(1,199),1:CONNECT(480,0)-(480,199),1
1190 LINE(483,0)-(639,199),PSET,3,B
1200 CONNECT(482,0)-(482,199),3:CONNECT(638,0)-(638,199),3
1210 SYMBOL(480,96),"╭────────╮",2,1,5
1220 SYMBOL(480,104),"│        │",2,1,5
1230 SYMBOL(480,112),"╰────────╯",2,1,5
1240 PAINT(630,198),4,3,5:PAINT(630,198),0,3,5
1250 LOX=31:LOY=1:PC=4:PR$="HI SCORE":GOSUB 1680
1260 LOX=31:LOY=2:PC=6:PR$=RIGHT$("       "+STR$(HS#),8):GOSUB 1680
1270 LOX=34:LOY=4:PC=4:PR$="SCORE":GOSUB 1680:GOSUB 1790
1280 LOX=33:LOY=16:PC=4:PR$="PLAYER":GOSUB 1680
1290 LOX=38:LOY=17:PC=6:PR$=RIGHT$(STR$(PQ),1):GOSUB 1680
1300 LOX=34:LOY=19:PC=4:PR$="ENEMY":GOSUB 1680
1310 LOX=37:LOY=20:PC=6:PR$=RIGHT$(STR$(EQ),2):GOSUB 1680
1320 LOX=33:LOY=22:PC=4:PR$="SCREEN":GOSUB 1680
1330 LOX=31:LOY=23:PC=6:PR$=RIGHT$("       "+STR$(GQ),8):GOSUB 1680
1340 IF PQ>=2 THEN PY=13:FOR PN=1 TO PQ-1:PX=40-PN*2:GOSUB 1980:NEXT PN
1350 '*** STONE ***
1360 FOR Y=0 TO 24:FOR X=0 TO 29:S(X,Y)=INT((RND*5-1)/2)
1370 IF S(X,Y)=1 THEN SYMBOL(X*16,Y*8),"○",2,1,6,,OR
1380 IF S(X,Y)=-1 THEN SYMBOL(X*16,Y*8),"●",2,1,6,,OR
1390 NEXT X,Y
1400 '*** ENEMY ***
1410 FOR EN=0 TO EQ-1
1420 X=INT(RND*30):Y=INT(RND*24):IF S(X,Y)<>0 THEN 1420
1430 E(EN,0)=X:E(EN,1)=Y:GOSUB 3970
1440 NEXT EN
1450 '*** PLAYER ***
1460 PX=INT(RND*30):PY=INT(RND*24):IF S(PX,PY)<>0 THEN 1460
1470 P(0)=PX:P(1)=PY:S(PX,PY)=2:GOSUB 2590:GOSUB 1980
1480 A$=INKEY$
1490 '---------- MOVE PLAYER ----------
1500 A$=INKEY$
1510 IF A$="6" THEN GOSUB 2010
1520 IF A$="4" THEN GOSUB 2120
1530 IF A$="8" THEN GOSUB 2230
1540 IF A$="2" THEN GOSUB 2340
1550 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 2500
1560 '---------- LASER ----------
1570 EN=INT(RND*EQ):IF EN=0 AND GQ>=9 THEN GOSUB 3110:GOTO 1590
1580 ON INT(RND*4)+1 GOSUB 2710,2810,2910,3010
1590 '---------- MOVE ENEMY ----------
1600 EN=INT(RND*EQ):ON INT(RND*4)+1 GOSUB 3790,3830,3870,3910
1610 GOTO 1500
1620 '----------------------------------------
```

リスト続く

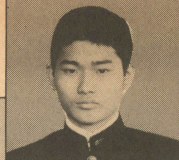
```
1630 '           SUB ROUTINE
1640 '-----------------------------------------
1650 '---------- PUT CHR ----------
1660 FOR K=0 TO 7:CHRP(K)=CHR(K,CC):NEXT K
1670 PUT@(LOX*16,LOY*8)-(LOX*16+15,LOY*8+7),CHRP,PSET,PC:LOX=LOX+1:RETURN
1680 '---------- PRINT ----------
1690 LC=LEN(PR$):LINE(LOX,LOY)-(LOX+LC-1,LOY)," "
1700 FOR WS=1 TO LC:PT$=MID$(PR$,WS,1)
1710 IF PT$>="0" AND PT$=<"9" THEN CC=VAL(PT$):GOSUB 1650:GOTO 1780
1720 IF PT$>="A" AND PT$=<"Z" THEN CC=ASC(PT$)-55:GOSUB 1650:GOTO 1780
1730 IF PT$="/" THEN CC=36:GOSUB 1650:GOTO 1780
1740 IF PT$="?" THEN CC=37:GOSUB 1650:GOTO 1780
1750 IF PT$=" " THEN LOX=LOX+1:GOTO 1780
1760 IF PT$="*" THEN SYMBOL(LOX*16,LOY*8),"x",2,1,PC:LOX=LOX+1:GOTO 1780
1770 SYMBOL(LOX*16,LOY*8),PT$,2,1,PC:LOX=LOX+1
1780 NEXT WS:RETURN
1790 '---------- SCORE ----------
1800 LOX=31:LOY=5:PC=7:PR$=RIGHT$("       "+STR$(SC#),8):GOSUB 1680
1810 IF HS#>=SC# THEN RETURN
1820 HS#=SC#:LOX=31:LOY=2:PC=6:PR$=RIGHT$("       "+STR$(HS#),8):GOSUB 1680
1830 RETURN
1840 '---------- DELETE ENEMY ----------
1850 FOR I=0 TO EQ-1:IF E(I,0)=EX AND E(I,1)=EY THEN E(I,0)=-1:GOTO 1870
1860 NEXT I:STOP
1870 PLAY "V12T150L3205BAGFEDC"
1880 IF I=0 THEN PR$=STR$(50*GQ):GOSUB 1950:SC#=SC#+50*GQ:GOSUB 1790:GOTO 1900
1890 SC#=SC#+10*GQ:GOSUB 1790
1900 ED=0:FOR I=0 TO EQ-1:ED=ED+E(I,0):NEXT I:IF -ED<>EQ THEN RETURN
1910 LOX=7:LOY=12:PC=4:PR$="BONUS":GOSUB 1680:LOX=16:PC=6
1920 PR$="50*"+MID$(STR$(PQ),2)+"*"+MID$(STR$(EQ),2)+"*"+MID$(STR$(GQ),2)
1930 GOSUB 1680
1940 SC#=SC#+50*PQ*EQ*GQ:GOSUB 1790:FOR T=1 TO 1000:NEXT T:GOTO 1150
1950 '---------- PRINT SCORE (EN=0) ----------
1960 LOX=EX:LOY=EY:PC=2:LC=LEN(PR$)
1970 FOR WS=2 TO LC:CC=VAL(MID$(PR$,WS,1)):GOSUB 1650:NEXT WS:RETURN
1980 '---------- PUT PLAYER ----------
1990 PUT@A(PX*16,PY*8)-(PX*16+15,PY*8+7),PG,PSET:RETURN
2000 '---------- MOVE PLAYER ----------
2010 '*** RIGHT ***
2020 FOR KX=P(0) TO 29
2030 IF S(KX,P(1))=-1 THEN RETURN
2040 IF S(KX,P(1))=0 THEN GOSUB 2070:RETURN
2050 IF S(KX,P(1))=-2 THEN GOSUB 2070:EX=KX:EY=P(1):GOSUB 1840:RETURN
2060 NEXT KX:RETURN
2070 '[ PUT ]
2080 PY=P(1):FOR PX=KX TO P(0)+1 STEP P(0)-KX+1
2090 S(PX,PY)=S(PX-1,PY):GOSUB 2450
2100 NEXT PX:S(P(0),P(1))=0:LOCATE P(0),P(1):PRINT CHR$(&HFE);:P(0)=P(0)+1
2110 RETURN
2120 '*** LEFT ***
2130 FOR KX=P(0) TO 0 STEP -1
2140 IF S(KX,P(1))=-1 THEN RETURN
2150 IF S(KX,P(1))=0 THEN GOSUB 2180:RETURN
2160 IF S(KX,P(1))=-2 THEN GOSUB 2180:EX=KX:EY=P(1):GOSUB 1840:RETURN
2170 NEXT KX:RETURN
2180 '[ PUT ]
2190 PY=P(1):FOR PX=KX TO P(0)-1 STEP P(0)-KX-1
2200 S(PX,PY)=S(PX+1,PY):GOSUB 2450
2210 NEXT PX:S(P(0),P(1))=0:LOCATE P(0),P(1):PRINT CHR$(&HFE);:P(0)=P(0)-1
2220 RETURN
2230 '*** UP ***
2240 FOR KY=P(1) TO 0 STEP -1
2250 IF S(P(0),KY)=-1 THEN RETURN
2260 IF S(P(0),KY)=0 THEN GOSUB 2290:RETURN
2270 IF S(P(0),KY)=-2 THEN GOSUB 2290:EX=P(0):EY=KY:GOSUB 1840:RETURN
2280 NEXT KY:RETURN
2290 '[ PUT ]
2300 PX=P(0):FOR PY=KY TO P(1)-1 STEP P(1)-KY-1
2310 S(PX,PY)=S(PX,PY+1):GOSUB 2450
2320 NEXT PY:S(P(0),P(1))=0:LOCATE P(0),P(1):PRINT CHR$(&HFE);:P(1)=P(1)-1
2330 RETURN
2340 '*** DOWN ***
2350 FOR KY=P(1) TO 24
2360 IF S(P(0),KY)=-1 THEN RETURN
2370 IF S(P(0),KY)=0 THEN GOSUB 2400:RETURN
```

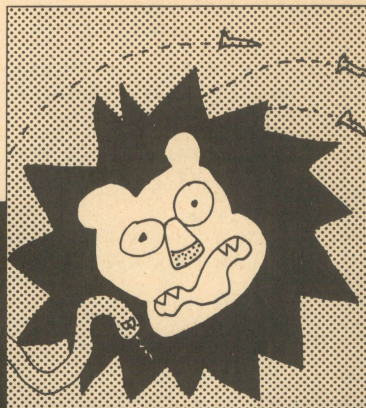
```
2380 IF S(P(0),KY)=-2 THEN GOSUB 2400:EX=P(0):EY=KY:GOSUB 1840:RETURN
2390 NEXT KY:RETURN
2400 '[ PUT ]
2410 PX=P(0):FOR PY=KY TO P(1)+1 STEP P(1)-KY+1
2420 S(PX,PY)=S(PX,PY-1):GOSUB 2450
2430 NEXT PY:S(P(0),P(1))=0:LOCATE P(0),P(1):PRINT CHR$(&HFE);:P(1)=P(1)+1
2440 RETURN
2450 '*** PUT ***
2460 LOCATE PX,PY:PRINT CHR$(&HFE);
2470 IF S(PX,PY)=1 THEN SYMBOL(PX*16,PY*8),"O",2,1,6,,OR
2480 IF S(PX,PY)=2 THEN GOSUB 1980
2490 RETURN
2500 '---------- WARP ----------
2510 LOX=33:LOY=8:PC=5:PR$="WARP":GOSUB 1680
2520 SC#=SC#-500
2530 PLAY "V12T70L16N55N56N57N58N59N60N61N62N63N64N65N66N67N68N69N70",
        "V12T70L16N56N57N58N59N60N61N62N63N64N65N66N67N68N69N70N71",
        "V12T70L16N57N58N59N60N61N62N63N64N65N66N67N68N69N70N71N72"
2540 S(P(0),P(1))=0:GOSUB 2590
2550 LOCATE P(0),P(1):PRINT CHR$(&HFE);:GOSUB 1790
2560 PX=INT(RND*30):PY=INT(RND*25):IF S(PX,PY)<>0 THEN 2560
2570 P(0)=PX:P(1)=PY:S(PX,PY)=2:GOSUB 2590:GOSUB 1980
2580 LINE(33,8)-(36,8)," ":A$=INKEY$:RETURN
2590 '---------- LIGHT ----------
2600 FOR L=0 TO 1:FOR T=1 TO 100:NEXT T
2610 CONNECT(0,0)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2620 CONNECT(240,0)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2630 CONNECT(480,0)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2640 CONNECT(480,100)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2650 CONNECT(480,199)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2660 CONNECT(240,199)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2670 CONNECT(0,199)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2680 CONNECT(0,100)-(P(0)*16+8,P(1)*8+4),4,XOR
2690 NEXT L:RETURN
2700 '---------- LASER 1 ----------
2710 '*** RIGHT ***
2720 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,0)=29 THEN RETURN
2730 BEEP1:KY=E(EN,1):FOR KX=E(EN,0)+1 TO 29
2740 IF S(KX,KY)=0 THEN SYMBOL(KX*16,KY*8),"-",2,1,2
2750 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN GOSUB 3420:GOTO 2790
2760 IF S(KX,KY)=-2 THEN 2790
2770 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
2780 NEXT KX
2790 BEEP 0:IF KX>E(EN,0)+1 THEN LINE(E(EN,0)+1,KY)-(KX-1,KY),CHR$(&HFE),1
2800 RETURN
2810 '*** LEFT ***
2820 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,0)=0 THEN RETURN
2830 BEEP 1:KY=E(EN,1):FOR KX=E(EN,0)-1 TO 0 STEP -1
2840 IF S(KX,KY)=0 THEN SYMBOL(KX*16,KY*8),"-",2,1,2
2850 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN GOSUB 3420:GOTO 2890
2860 IF S(KX,KY)=-2 THEN 2890
2870 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
2880 NEXT KX
2890 BEEP 0:IF KX<E(EN,0)-1 THEN LINE(E(EN,0)-1,KY)-(KX+1,KY),CHR$(&HFE),1
2900 RETURN
2910 '*** UP ***
2920 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,1)=0 THEN RETURN
2930 BEEP 1:KX=E(EN,0):FOR KY=E(EN,1)-1 TO 0 STEP -1
2940 IF S(KX,KY)=0 THEN SYMBOL(KX*16,KY*8),"|",2,1,2
2950 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN GOSUB 3420:GOTO 2990
2960 IF S(KX,KY)=-2 THEN 2990
2970 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
2980 NEXT KY
2990 BEEP 0:IF KY<E(EN,1)-1 THEN LINE(KX,E(EN,1)-1)-(KX,KY+1),CHR$(&HFE),1
3000 RETURN
3010 '*** DOUN ***
3020 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,1)=24 THEN RETURN
3030 BEEP 1:KX=E(EN,0):FOR KY=E(EN,1)+1 TO 24
3040 IF S(KX,KY)=0 THEN SYMBOL(KX*16,KY*8),"|",2,1,2
3050 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN GOSUB 3420:GOTO 3090
3060 IF S(KX,KY)=-2 THEN 3090
3070 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
3080 NEXT KY
3090 BEEP 0:IF KY>E(EN,1)+1 THEN LINE(KX,E(EN,1)+1)-(KX,KY-1),CHR$(&HFE),1
3100 RETURN
```

リスト続く

```
3110  ---------- LASER 2 ----------
3120 IF E(0,0)=-1 OR INT(RND*2)=0 THEN RETURN
3130 FOR EN=1 TO EQ-1:IF E(0,0)=E(EN,0) THEN RETURN
3140 NEXT EN
3150 FOR EN=1 TO EQ-1:IF E(EN,0)>0 AND E(0,1)=E(EN,1) THEN RETURN
3160 NEXT EN:BEEP 1
3170 CONNECT(0,E(0,1)*8+3)-(480,E(0,1)*8+3),2
3180 LINE(E(0,0)*16+7,0)-(E(0,0)*16+8,199),PSET,2,B
3190 PUT@A(E(0,0)*16,E(0,1)*8)-(E(0,0)*16+15,E(0,1)*8+7),EG,PSET
3200 FOR DM=1 TO 29
3210 '*** RIGHT ***
3220 KY=E(0,1):KX=E(0,0)+DM:IF KX>29 THEN 3250
3230 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN S(KX,KY)=0:GOSUB 3420:GOTO 3250
3240 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
3250 '*** LEFT ***
3260 KY=E(0,1):KX=E(0,0)-DM:IF KX<0 THEN 3290
3270 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN S(KX,KY)=0:GOSUB 3420:GOTO 3290
3280 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
3290 '*** UP ***
3300 KX=E(0,0):KY=E(0,1)-DM:IF KY<0 THEN 3330
3310 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN S(KX,KY)=0:GOSUB 3420:GOTO 3330
3320 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
3330 '*** DOWN ***
3340 KX=E(0,0):KY=E(0,1)+DM:IF KY>24 THEN 3370
3350 IF ABS(S(KX,KY))=1 THEN S(KX,KY)=0:GOSUB 3420:GOTO 3370
3360 IF S(KX,KY)=2 THEN BEEP 0:GOTO 3470
3370 NEXT DM:BEEP 0
3380 LINE(0,E(0,1))-(29,E(0,1)),CHR$(&HFE),1
3390 LINE(E(0,0),0)-(E(0,0),24),CHR$(&HFE),1
3400 PUT@A(E(0,0)*16,E(0,1)*8)-(E(0,0)*16+15,E(0,1)*8+7),EG,PSET
3410 RETURN
3420 '---------- DELETE STONE ----------
3430 S(KX,KY)=0
3440 LOCATE KX,KY:PRINT CHR$(&HFE);:SYMBOL(KX*16,KY*8),"*",2,1,6,,OR
3450 SOUND 7,223:SOUND 10,16:SOUND 6,20
3460 SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,9:RETURN
3470 '---------- DELETE PLAYER  ----------
3480 FOR PC=1 TO 7:COLOR=(PC,2):NEXT PC
3490 PLAY "V12T55L6406AGA8.R16GFEDC#16.D8R405AGA8.R16L32EFC#D8R4",
        "V12T55L6405AGA8.R16GFEDC#16.D8R4V1304AGA8.R16LL32EFC#D8R4"
3500 FOR I=1 TO 29
3510 '*** UP ***
3520 IF P(1)-I>=0 THEN LOCATE P(0),P(1)-I+1:PRINT CHR$(&HFE);:
     SYMBOL(P(0)*16,(P(1)-I)*8),"-",2,1,5
3530 '*** UP RIGHT ***
3540 IF P(0)+I=<29 AND P(1)-I>=0 THEN LOCATE P(0)+I-1,P(1)-I+1:
     PRINT CHR$(&HFE);:SYMBOL((P(0)+I)*16,(P(1)-I)*8),"ヽ",2,1,5
3550 '*** RIGHT ***
3560 IF P(0)+I=<29 THEN LOCATE P(0)+I-1,P(1):PRINT CHR$(&HFE);:
     SYMBOL((P(0)+I)*16,P(1)*8),"|",2,1,5
3570 '*** DOWN RIGHT ***
3580 IF P(0)+I=<29 AND P(1)+I=<24 THEN LOCATE P(0)+I-1,P(1)+I-1:
     PRINT CHR$(&HFE);:SYMBOL((P(0)+I)*16,(P(1)+I)*8),"ノ",2,1,5
3590 '*** DOWN ***
3600 IF P(1)+I=<24 THEN LOCATE P(0),P(1)+I-1:PRINT CHR$(&HFE);:
     SYMBOL(P(0)*16,(P(1)+I)*8),"-",2,1,5
3610 '*** DOWN LEFT ***
3620 IF P(0)-I>=0 AND P(1)+I=<24 THEN LOCATE P(0)-I+1,P(1)+I-1:
     PRINT CHR$(&HFE);:SYMBOL((P(0)-I)*16,(P(1)+I)*8),"ヽ",2,1,5
3630 '*** LEFT ***
3640 IF P(0)-I>=0 THEN LOCATE P(0)-I+1,P(1):PRINT CHR$(&HFE);:
     SYMBOL((P(0)-I)*16,P(1)*8),"|",2,1,5
3650 '*** UP LEFT ***
3660 IF P(0)-I>=0 AND P(1)-I>=0 THEN LOCATE P(0)-I+1,P(1)-I+1:
     PRINT CHR$(&HFE);:SYMBOL((P(0)-I)*16,(P(1)-I)*8),"ノ",2,1,5
3670 NEXT I:FOR T=1 TO 1000:NEXT T
3680 FOR PC=1 TO 7:COLOR=(PC,PC):NEXT PC
3690 PQ=PQ-1:IF PQ>0 THEN 1150
3700 '---------- REPLAY ----------
3710 LOX=10:LOY=10:PC=2:PR$="GAME OVER":GOSUB 1680
3720 LOX=2:LOY=13:PC=6:PR$="WILL YOU PLAY AGAIN ?  (Y/N)":GOSUB 1680
3730 EQ=2:GQ=0:PQ=5:SC#=0
3740 FOR I=1 TO 1000:A$=INKEY$
3750 IF A$="N" OR A$="n" THEN COLOR 7:WIDTH 80.20:END
```

```
3760 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 860
3770 NEXT I:GOTO 220
3780 '---------- MOVE ENEMY ----------
3790 '*** RIGHT ***
3800 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,0)=29 THEN RETURN
3810 IF S(E(EN,0)+1,E(EN,1))=0 THEN GOSUB 3950:E(EN,0)=E(EN,0)+1:GOSUB 3970
3820 RETURN
3830 '*** LEFT ***
3840 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,0)=0 THEN RETURN
3850 IF S(E(EN,0)-1,E(EN,1))=0 THEN GOSUB 3950:E(EN,0)=E(EN,0)-1:GOSUB 3970
3860 RETURN
3870 '*** UP ***
3880 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,1)=0 THEN RETURN
3890 IF S(E(EN,0),E(EN,1)-1)=0 THEN GOSUB 3950:E(EN,1)=E(EN,1)-1:GOSUB 3970
3900 RETURN
3910 '*** DOWN ***
3920 IF E(EN,0)=-1 OR E(EN,1)=24 THEN RETURN
3930 IF S(E(EN,0),E(EN,1)+1)=0 THEN GOSUB 3950:E(EN,1)=E(EN,1)+1:GOSUB 3970
3940 RETURN
3950 '*** DELETE ***
3960 S(E(EN,0),E(EN,1))=0:LOCATE E(EN,0),E(EN,1):PRINT CHR$(&HFE);:RETURN
3970 '---------- PUT ENEMY ----------
3980 PUT@A(E(EN,0)*16,E(EN,1)*8)-(E(EN,0)*16+15,E(EN,1)*8+7),EG,PSET
3990 S(E(EN,0),E(EN,1))=-2:RETURN
4000 '----------------------------------------
4010 '             DATA
4020 '----------------------------------------
4030 '---------- CHR ----------
4040 DATA 1FEC,7838,F0CC,F30C,FC0C,7818,DFE0,0000,      "0"
4050 DATA 03C0,07C0,0FC0,03C0,03C0,03C0,03C0,0000,      "1"
4060 DATA FFE0,00F8,007C,01F8,1FE0,7E00,FFFC,0000,      "2"
4070 DATA FFE0,0018,03E0,7C78,003C,0078,FFE0,0000,      "3"
4080 DATA 00F0,07F0,18F0,30F0,60F0,FFFC,00F0,0000,      "4"
4090 DATA 3FFC,6000,FFE0,0078,003C,0078,FFE0,0000,      "5"
4100 DATA 1FFC,7800,FFE0,F018,F00C,7818,1FE0,0000,      "6"
4110 DATA FFFC,007C,00F8,01F0,03E0,07C0,0F80,0000,      "7"
4120 DATA 3FF0,F80C,FFB0,7FF8,37FC,C07C,3FF0,0000,      "8"
4130 DATA 1FE0,607C,C03C,603C,1FFC,00F8,00F8,0000,      "9"
4140 DATA 0780,0FC0,1BE0,31F0,60F8,FFFC,C03C,0000,      "A"
4150 DATA FFF0,F00C,F00C,FFF0,F00C,F00C,FFF0,0000,      "B"
4160 DATA 1FFC,7800,F000,F000,F000,7800,1FFC,0000,      "C"
4170 DATA FFE0,F018,F00C,F00C,F00C,F018,FFE0,0000,      "D"
4180 DATA 1FFC,7800,F000,FFF8,F000,7800,1FFC,0000,      "E"
4190 DATA 1FFC,7800,F000,FFF8,F000,F000,F000,0000,      "F"
4200 DATA 1FFC,7800,F000,F07C,F03C,783C,1FFC,0000,      "G"
4210 DATA F00C,F00C,F00C,FFFC,F00C,F00C,F00C,0000,      "H"
4220 DATA 0780,0780,0780,0780,0780,0780,0780,0000,      "I"
4230 DATA 003C,003C,003C,003C,C03C,6078,1FE0,0000,      "J"
4240 DATA F00C,F0F0,FF00,F3C0,F0F0,F078,F07C,0000,      "K"
4250 DATA F000,F000,F000,F000,F000,F000,3FFC,0000,      "L"
4260 DATA 3CF0,CF3C,CF3C,CF3C,CF3C,CF3C,CF3C,0000,      "M"
4270 DATA 3C0C,FF0C,DFCC,C7FC,C1FC,C07C,C018,0000,      "N"
4280 DATA 1FE0,7818,F00C,F00C,F00C,7818,1FE0,0000,      "O"
4290 DATA 1FE0,7818,F00C,F018,FFE0,F000,F000,0000,      "P"
4300 DATA 1FE0,7818,F00C,F00C,F7CC,7838,1FEC,0000,      "Q"
4310 DATA 1FE0,7818,F00C,F018,FFE0,F1F0,F07C,0000,      "R"
4320 DATA 3FFC,F800,FF80,7FF8,07FC,007C,FFF0,0000,      "S"
4330 DATA FFFC,0780,0780,0780,0780,0780,0780,0000,      "T"
4340 DATA F00C,F00C,F00C,F00C,F00C,7818,1FE0,0000,      "U"
4350 DATA F00C,F80C,7C18,3E30,1F60,0FC0,0780,0000,      "V"
4360 DATA F3CC,F3CC,F3CC,F3CC,F3CC,F3CC,3CF0,0000,      "W"
4370 DATA F81C,1E60,0FC0,0FC0,0FC0,19E0,E07C,0000,      "X"
4380 DATA F00C,F00C,F00C,7C18,1FE0,0780,0780,0000,      "Y"
4390 DATA FFF8,00FC,03F0,0FC0,3F00,FC00,7FFC,0000,      "Z"
4400 DATA 000C,0030,00C0,0300,0C00,3000,C000,0000,      "/"
4410 DATA 3FF0,C03C,C03C,03F0,0780,0000,0780,0000,      "?"
4420 '---------- PLAYER ----------
4430 DATA 3003,CFCC,C3C0,3FFC,3FFC,03CC,33F3,C00C
4440 DATA 0000,0000,0C30,03C0,03C0,0C30,0000,0000
4450 DATA 0FF0,03C0,CFF3,FC3F,FC3F,CFF3,03C0,0FF0
4460 '---------- ENEMY ----------
4470 DATA 3033,C00C,0003,0000,0000,C000,3003,CC0C
4480 DATA 03C0,0FF0,3FFC,FFFF,FFFF,3FFC,0FF0,03C0
4490 DATA 0000,0000,03C0,0C30,0C30,03C0,0000,0000
```

加藤泰士

ハプニングもいっぱい。コミカル・タッチなウォーゲーム。

ドンキーコマンド

ストーリー

キミは、特命をおびた特殊コマンド。国境を越えて、敵国に侵入し、戦略拠点である司令部を破壊しなくてはいけない。しかも、ただ、敵の部隊と戦えばいいというわけじゃない。凶悪なライオン、ヘビも倒さなくっちゃいけない。民間人に変装した敵のスパイもいるし、それに、呪術師というあやしげな人物も登場する。

キミは、あらゆる困難を克服して任務を遂行することができるだろうか。

遊び方

ウォーゲーム・シミュレーションの一種です。

RUNすると、画面左のメイン画面に、自分のいるエリアを中心とした9のエリアが表示されます。プレイヤーの隣のエリアに何か存在すれば、建物や敵兵はもちろん、木や湖などの地形もうつります。

また、呪術師やライオンなどがプレイヤーに近づいてきたときには、メイン画面いっぱいにグラフィック表示されます。

画面右は、全体のマップです。建物と湖、木のシンボルマークが表示されます。しかし、こちらにはプレイヤーの位置は表示されませんので、メイン画面の地形を参考にしながら自分の位置を推理してください。

画面中央には、持ち物や生命力など、プレイヤーの状態が表示されます。生命力が0になると、ゲームオーバーですし、武器がなくなれば戦えません。常に自分の状態に気を配りながら行動する必要があります。

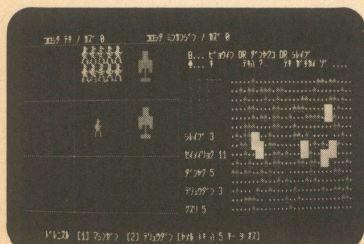
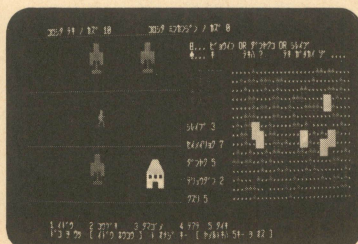
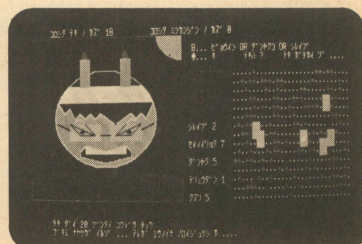
速やかに、敵の3つの司令部を破壊して、マップの上端から敵地を脱出してください。

建物の説明

司令部‥敵の戦略ポイントです。3つの司令部を破壊した後、敵地から脱出してください。

病院……生命力が＋3となり、クスリが補充されます。

■変数表

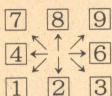
変数	内容
TT( )	…分隊の存在を確認するフラグ
TX( )	…分隊の座標
GI( )	…病院表示用
G2( )	…司令部表示用
G3( )	…弾薬庫表示用
G4( )	…人間表示用
C( )	…マップ色づけ用
A$( )	…マップ表示用
M( )	…マップ
T( )	…敵兵の数
N( )	…自分の足跡
ME	………自分の生命力
D	………マシンガンの弾数
DI	………携帯している弾そう数
SI	………携帯している手りゅう弾数
C	………携帯しているクスリ数
K	………指令部の残り
I	………殺した民間人の数
TE	………殺した敵兵の数
H	………司令部の全滅の確認用フラグ
X	………自分のX座標
Y	………自分のY座標

▲①手りゅう弾でやっつけろ！

▲②敵司令部を発見。

▲③わぁー、呪術師だ。

弾薬庫…弾そう、手りゅう弾が補充されます。

コマンドの説明

1.移動……テンキーを使って移動します。ただし、湖や木のエリアには進めません。

(移動方向)

7	8	9
4	↕↔	6
1	2	3

2.攻撃……攻撃する方向は、移動と同じようにテンキーで指示します。

(武器)

●マシンガン
敵兵のみを殺すことができます。

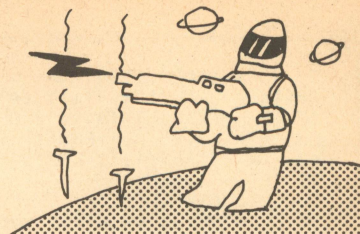
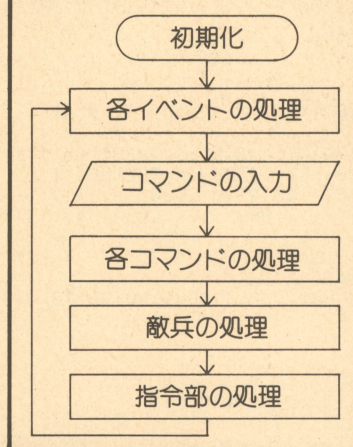
●手りゅう弾
敵兵だけでなく、建物や木を破壊することができます。

3.弾ごめ…マシンガンに弾をこめます。このコマンドを実行すると、携帯している弾そうがひとつ減ります。

4.手当て…生命力を3ポイント回復します。このコマンドを実行すると、携帯しているクスリがひとつ減ります。

5.待機……何もしません。

分類　シミュレーションゲーム

言語　BASIC

作者のプロフィール

加藤泰士(17歳)。高校3年生です。マイコンは、中2のころから興味があり、マイコン・ショップによく通いました。実際に自分のパソコンを買ったのは高校1年のときです。

ドンキーコマンドというゲームは、同名のボードゲームにヒントを得て作りました。ただし、内容はかなり違っています。もともと、ボードゲームのウォーゲーム・シミュレーションやプラモデルが好きで、パソコンでもチャレンジしたものです。パソコン用ゲームとしては3作目ですが、今回のドンキーコマンドがはじめて満足できたゲームです。

同じウォーゲームでも、戦略級のゲームはあまり好きではありません。主人公がひとりで行動し、活躍するタイプのゲームが好きです。今後は、人間と対等に戦えるようなウォーゲームを作ってみたいと思っています。

ドンキーコマンドプログラムリスト

```
1,RND(1)*14+1)=1:NEXT180
10 '---- ｼｮｷｶ ----
20 WIDTH80,25:COLOR7,0:CONSOLE22,3,0,0:DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME/4
30 DIM TT(20),TX(20),TY(20),M(30,15),T(30,15),N(30,15),G1(161),G2(161),G3(161),G
4(17)
40 LOCATE30,8:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞ ｻｲ......."
50 CONNECT(134,101)-(145,90)-(155,90)-(166,102)-(134,102),6:LINE(140,103)-(160,1
15),PSET,7,BF:PAINT(149,93),6,6,7:LINE(148,104)-(152,113),PSET,2,BF:LINE(142,107
)-(158,109),PSET,2,BF
60 CONNECT(204,102)-(215,90)-(225,90)-(236,102)-(204,102),5:LINE(204,103)-(236,1
15),PSET,7,BF:PAINT(219,93),5,7:FORA=208TO228STEP10:LINE(A,104)-(A+5,106),PSET,0
,BF:NEXT:LINE(215,110)-(225,115),PSET,0,BF
70 CONNECT(279,100)-(295,90)-(311,100)-(311,115)-(279,115)-(279,100),3:PAINT(289
,95),3:FORA=286TO301STEP5:LINE(A,100)-(A+3,102),PSET,0,BF:NEXT:LINE(290,109)-(30
0,115),PSET,4,BF
80 SYMBOL(340,88),"♣",4,4,4
90 LOCATE16,15:PRINT"ﾋﾞｮｳｲﾝ":LOCATE25,15:PRINT"ｼﾚｲﾌﾞ":LOCATE35,15:PRINT"ﾀﾞﾝﾔｸｺ":
LOCATE44,15:PRINT"ｷ"
100 LOCATE50,10:PRINT"ﾐｽﾞｲﾛ ﾃﾞ ﾇﾘﾂﾌﾞｻﾚﾀ ﾄｺﾛﾊ ﾐｽﾞｳﾐ":LOCATE50,13:PRINT"ｱｶ ﾃﾞ ﾇﾘﾂﾌ
ﾞ ｻﾚﾀ ﾄｺﾛﾊ ﾁﾂﾞﾉ ｿﾄ"
110 GET@A(134,90)-(166,115),G1,G:GET@A(204,90)-(236,115),G3,G:GET@A(279,90)-(311
,115),G2,G
120 LOCATE65,20:PRINT"By ｶﾄｳ ﾀｲｼﾞ"
130 FORA=0TO6:READA$(A),C(A):NEXT:FORA=0TO17:READG4(A):NEXT:PUT@(80,100)-(95,115
),G4,PSET,6:LOCATE8,15:PRINT"ﾃｷﾍｲ"
140 DATA･,7,♣,4,日,2,日,2,･,7,日,2,■,5
150 ME=11:D=5:D1=5:SI=3:C=5:K=3:I=0:TE=0:H=0
160 '---- ｼｮｷｲﾁ ----
170 FORA=1TO150:M(RND(1)*29+1,RND(1)*14+1)=1:NEXT
180 FORA=1TO2:M(RND(1)*29+1,RND(1)*14+1)=2:M(RND(1)*29+1,RND(1)*14+1)=3:NEXT
190 M(RND(1)*18+10,RND(1)*3+10)=5:M(RND(1)*25+3,RND(1)*3+10)=5:M(RND(1)*25+3,RND
(1)*10+3)=5
200 FORA=1TO6:R=RND(1)*24+3:R1=RND(1)*9+3:IF M(R,R1)<>5 AND M(R+1,R1)<>5 AND M(R
,R1+1)<>5 AND M(R+1,R1+1)<>5 THEN M(R,R1)=6:M(R+1,R1)=6:M(R,R1+1)=6:M(R+1,R1+1)=
6
210 NEXT
```

リスト続く

```
220 FORA=1TO20:TT(A)=0
230 TX(A)=RND(1)*29+1:TY(A)=RND(1)*14+1
240 IF M(TX(A),TY(A))<>0 OR(TX(A)=X ANDTY(A)=Y) THEN230
250 T(TX(A),TY(A))=RND(1)*10+5:M(TX(A),TY(A))=4:NEXT
260 X=RND(1)*29+1:Y=RND(1)*14+1:IF M(X,Y) THEN260
270 '---- GAMEN ----
280 CLS:GOSUB1590
290 LOCATE5,24:PRINT"ﾁｽﾞ ｻｸｾｲ ﾁｭｳ....."
300 FORA=1TO30:FORB=1TO15:COLOR C(M(A,B)):LOCATEA+49,B+4:PRINTA$(M(A,B)):NEXTB,A
:COLOR7
310 COLOR4:LOCATE39,5:PRINT"ｲﾄﾞｳ ﾎｳｺｳ":LOCATE40,6:PRINT"7 8 9":LOCATE40,7:PRINT"
4 + 6":LOCATE40,8:PRINT"1 2 3":COLOR7
320 LOCATE40,2:PRINT"日... ﾋﾞｮｳｲﾝ OR ﾀﾞﾝﾔｸｺ OR ｼﾚｲﾌﾞ":LOCATE40,3:PRINT"♣... ｷ"
330 LOCATE5,0:PRINT"ｺﾛｼﾀ ﾃｷ ﾉ ｶｽﾞ";TE:LOCATE30,0:PRINT"ｺﾛｼﾀ ﾐﾝｶﾝｼﾞﾝ ﾉ ｶｽﾞ";I
340 LOCATE53,3:PRINT"ﾃｷﾊ ?:":LOCATE39,13:PRINT"ｾｲﾒｲﾘｮｸ";ME
350 LOCATE39,15:PRINT"ﾀﾞﾝﾔｸ";D1:LOCATE39,17:PRINT"ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ";SI:LOCATE39,19:PRINT"
ｸｽﾘ";C:LOCATE39,11:PRINT"ｼﾚｲﾌﾞ";K
360 '---- MEIN ----
370 '
380 '---- ｼﾞﾌﾞﾝ ----
390 IF M(X,Y)=2 THENLOCATE5,24:PRINT"ｺｺﾊ ﾀﾞﾝﾔｸｺ ﾀﾞ ﾀﾞﾝﾔ ｸ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾎｷｭｳ ｽﾙｿﾞｰ":D=5:
D1=5:SI=3:FORA=1TO13000:NEXT
400 IF M(X,Y)=3 THENLOCATE5,24:PRINT"ｺｺﾊ ﾋﾞｮｳｲﾝﾀﾞ ﾃﾞｷﾙ ﾀﾞｹ ｹｶﾞ ｦ ﾅｵｼﾃ ｸｽﾘｦ ﾎｷｭｳ
ｽﾙｿﾞｰ":C=5:ME=ME+3:FORA=1TO13000:NEXT:IFME>10 THENME=11
410 ON RND(1)*7+1 GOSUB1760,1910,2140,2310,2500:'* ｲﾍﾞﾝﾄ
420 LOCATE44,15:PRINT;D1:LOCATE46,17:PRINT;SI:LOCATE42,19:PRINT;C:LOCATE46,13:PR
INT;ME
430 LOCATE5,24:PRINT"1 ｲﾄﾞｳ    2 ｺｳｹﾞｷ    3 ﾀﾏｺﾞﾒ    4 ﾃｱﾃ  5 ﾀｲｷ"
440 A=VAL(INPUT$(1)):IFA=5 THEN480
450 IFA>0 AND A<5 THENONA GOSUB 640,780,1140,1190:GO TO 480
460 GO TO 440
470 '---- ﾃｷ ﾍｲ ----
480 R3=0:FORQ=1TO20
490 IF TT(Q) THENNEXTQ:GO TO 560
500 LOCATE5,24:PRINT"ﾃｷ ﾀﾞｲ";Q;"ﾌﾞﾝﾀｲ ｺｳﾄﾞｳ ﾁｭｳ"
510 A=INT(SQR((X-TX(Q))^2+(Y-TY(Q))^2))
520 LOCATE63,3:PRINT"ﾃｷﾊ ﾄｵｲﾅ ....":IF A<4 ORR3=1 THENLOCATE63,3:PRINT"ﾃｷ ｶﾞﾁｶｲ
ｿﾞ ....":R3=1
530 IF A=1 THENGOSUB1360:NEXTQ:GO TO 560
540 GOSUB1260:NEXTQ
550 '---- ｼﾚｲﾌﾞ ----
560 IF X+1>30 OR Y+1>15 OR Y-1<1 OR X-1<1 THEN390
570 FORR=-1TO1:FORR1=-1TO1:IF M(X+R,Y+R1)<>5 THENNEXTR1,R:GO TO 390
580 LOCATE5,24:PRINT"ｼﾚｲﾌﾞ ｶﾗ ｺｳｹﾞｷ ｼﾃｷﾀ !!":BEEP:FORA=1TO2000:NEXT
590 LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞｩ  ﾄﾞｩ  ﾄﾞｩ  .....":FORB=1TO10:FORR2=1TO30:NEXTR2:FORA=1T
O10:BEEP1:BEEP0:NEXTA,B
600 ME=ME-RND(1)*2:IF ME<1 THEN2860
610 NEXTR1,R:GO TO 390
620 '---- SUB ----
630 '---- ｲﾄﾞｳ ----
640 LOCATE5,24:PRINT"ｲﾄﾞｳ .... [ ﾔﾒﾙﾄｷﾊ 5ｷｰ ｦ ｵｽ ]"
650 XX=X:YY=Y:GOSUB1100
660 N(XX,YY)=A:X=X+R:Y=Y+R1
670 IF Y<1 ANDH=1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾀﾞｯｼﾂﾆ ｾｲｺｳ ｼﾀｿﾞ ｺﾚﾃﾞ ﾆｶｲｷｭｳ ﾄｸｼﾝ ｻﾗﾆ ﾄｸ
ﾍﾞ ﾂﾎﾞｰﾅｽ ﾓﾃﾞﾙ ｿﾞ ﾔｯﾀｰ !! ♥$$$♥":FORA=1TO1000:BEEP1:BEEP0:NEXT:CONSOLE0,25:SYMBO
L(10,10),"ｵﾒﾃﾞﾄｳ ￥",10,20,2:END
680 IF X>30 ORX<1 ORY>15 ORY<1 THENR=6:A$="ｿﾚｲｼﾞｮｳ ｲｹﾙﾜｹ ﾅｲﾀﾞﾛ !!":GOSUB760:GO T
O 640
690 IF M(X,Y)=1 THENR=4:A$="ｻﾙ ｼﾞｬｱﾙﾏｲｼ ｷ ﾆ ﾉﾎﾞﾚﾙﾜｹ ﾅｲﾀﾞﾛ !!":GOSUB760:GO TO 640
700 IF M(X,Y)=6 THENR=5:A$="ｵﾚ ﾊ ｵﾖｹﾞﾅｲﾝ ﾀﾞｿﾞ !!":GOSUB760:GO TO 640
710 IF M(X,Y)=5 THENR=2:A$="ｵﾏｴ ｵﾚ ｦ ｺﾛｽｷｶ  !!":GOSUB760:GO TO 640
720 GOSUB1590
730 IF M(X,Y)=4 THENGOSUB1450
740 RETURN
750 '---- ｲﾄﾞｳ SUB ----
760 COLORR:LOCATE5,24:PRINTA$:COLOR7:FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT:X=XX:Y=YY:RETU
RN
770 '---- ｺｳｹﾞｷ ----
780 LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞｺ ｦ ｳﾂ  [ ｲﾄﾞｳ ﾎｳｺｳ ]  ﾄ ｵﾅｼﾞ ｷｰ  [ ﾔﾒﾙﾄｷﾊ 5ｷｰ ｦ ｵｽ ]"
790 GOSUB1100
800 IF X+R>30 ORY+R1>15 ORX+R<1 ORY+R1<1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ｿﾝﾅﾄｺ ｳﾃﾙｶ !!!":F
ORA=1TO1000:NEXT:GO TO 780
810 LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞﾚﾆｽﾙ  [1] ﾏｼﾝｶﾞﾝ  [2] ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ [ﾔﾒﾙ ﾄｷ ﾊ 5 ｷｰ ｦ ｵｽ]":A=VAL
(INPUT$(1))
820 IFA=5 THEN430
830 ON A GO TO 850,960:'ﾏｼﾝｶﾞﾝ , ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ
840 '*  ﾏｼﾝｶﾞﾝ
```

```
850 IF M(X+R,Y+R1)<>4 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾅﾆｳﾂ ﾂﾓﾘ ｼﾞｬ !!":BEEP:FORA=1TO2000:N
EXT:GO TO 430
860 IF D<1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾀﾏ ｷﾞﾚﾃﾞｽﾖ !!":FORA=1TO2000:NEXT:GO TO 430
870 LOCATE5,24:PRINT"ﾀﾞ ﾀﾞ ﾀﾞ ﾀﾞ....":FORA=1TO8:BEEP1:BEEP0:FORB=1TO30:NEXTB,A
880 R2=RND(1)*ME:R3=T(X+R,Y+R1):T(X+R,Y+R1)=T(X+R,Y+R1)-R2
890 IF T(X+R,Y+R1)<1 THEN TE=TE+R3:T(X+R,Y+R1)=0:M(X+R,Y+R1)=0:R2=0
900 TE=TE+R2:FORA=1TO20:IF T(TX(A),TY(A))<1 THEN TT(A)=1
910 NEXTA
920 LOCATE18,0:PRINT;TE
930 D=D-1:IFD<1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ｲﾏﾉﾃﾞ ﾀﾏｷﾞﾚﾀﾞ !!":BEEP:FORA=1TO2000:NEXT
940 GOSUB1590:RETURN
950 '*  ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ
960 IF M(X+R,Y+R1)=0 OR M(X+R,Y+R1)=6 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾅﾆ ｺﾜｽ ﾂﾓﾘﾀﾞ !!":BEE
P:FORA=1TO2500:NEXT:GO TO430
970 IF SI<1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ ﾊ ﾓｳ ｱﾘﾏｾﾝ !!":FORA=1TO3000:NEXT:GO TO
 430
980 LOCATE5,24:COLOR2:PRINT"ﾄﾞｶｰﾝ....":COLOR7:FORA=1TO8:BEEP1:BEEP0:CIRCLE(150+R
*100,78+R1*50),A*5,2:NEXTA:FORA=1TO1000:NEXTA
990 IF INT(RND(1)*10)=1 THEN R2=T(X+R,Y+R1):T(X+R,Y+R1)=T(X+R,Y+R1)-RND(1)*R2:TE
=TE+(R2-T(X+R,Y+R1)):SI=SI-1:IF T(X+R,Y+R1)<1THENT(X+R,Y+R1)=0:GOSUB1590:GO TO 1
070 ELSE GOSUB1590:GO TO 1070
1000 IF M(X+R,Y+R1)=5 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾔｯﾀｰ ﾃｷ ﾉ ｼﾚｲﾌﾞ ｦ ﾊｶｲｼﾀｿﾞ !!":FORA=1
TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT:K=K-1:LOCATE44,11:PRINT;K:IF K<1 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾂｷ
ﾞﾜ ﾀﾞｯｼﾂ ﾀﾞ ｺｯｷｮｳ ﾒｻﾞｼﾃ ｺｯｷｮｳ ﾊ ﾁｽﾞ ﾉ ｲﾁﾊﾞﾝ ｳｴ ﾀﾞ !!":BEEP:FORA=1TO6000:NEXT:H=1
1010 TE=TE+T(X+R,Y+R1):M(X+R,Y+R1)=0
1020 SI=SI-1:LOCATE18,0:PRINT;TE:LOCATE46,17:PRINT;SI
1030 IF T(X+R,Y+R1) THEN T(X+R,Y+R1)=0:GOSUB1590:GO TO 1050
1040 GO TO 1080
1050 FORA=1TO20:IF T(TX(A),TY(A))<1 THENTT(A)=1
1060 NEXTA
1070 LOCATE18,0:PRINT;TE:LOCATE46,17:PRINT;SI:RETURN
1080 LOCATEX+R+49,Y+R1+4:PRINT"･":GOSUB1590:RETURN
1090 '---- KEY IN SUB ----
1100 A=VAL(INPUT$(1)):IF A=5 THEN430
1110 R=(A=4 ORA=7 ORA=1)-(A=6 ORA=9 ORA=3):R1=(A=8 ORA=7 ORA=9)-(A=1 ORA=2 ORA=3
)
1120 RETURN
1130 '---- ﾀﾏｺﾞﾒ ----
1140 IFD1<1 THENLOCATE5,24:PRINT"ﾖﾋﾞﾉ ﾀﾏｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ !!":FORA=1TO3500:NEXT:RETURN
1150 IF D THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾉｺﾘﾉ ﾀﾏ";D;"ﾊﾂ ｶﾞ ﾓｯﾀｲ ﾅｲﾅ ..... ﾄﾞｳｼﾖｳ [ ﾔﾒﾙﾄｷﾊ
 5ｷｰ ｦ ｵｽ ｺ":IF INPUT$(1)="5" THEN430
1160 D1=D1-1:D=5:LOCATE44,15:PRINT;D1
1170 LOCATE5,24:PRINT"ﾀﾏｺﾞﾒ ｶﾝﾘｮｳ !!":FORA=1TO2500:NEXT:RETURN
1180 '---- ﾃｱﾃ ----
1190 IFC<1 THENLOCATE5,24:PRINT"ｸｽﾘｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ !!":FORA=1TO3500:NEXT:GO TO 430
1200 IF ME>10 THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾃｱﾃ ｽﾙ ﾋﾂﾖｳ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ !!":FORA=1TO5000:NEXT:GO
 TO 430
1210 C=C-1:ME=ME+3:LOCATE42,19:PRINT;C
1220 IF ME>10 THENME=11:LOCATE46,13:PRINT;ME:LOCATE5,24:PRINT"ｺﾚﾃﾞ ｶﾝﾍﾟｷ ﾆ ﾅｵｯﾀ
ｿﾞ !!":FORA=1TO2500:NEXT
1230 LOCATE46,13:PRINT;ME
1240 LOCATE5,24:PRINT"ﾃｱﾃ ｶﾝﾘｮｳ !!":FORA=1TO2500:NEXT:RETURN
1250 '---- ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ----
1260 XX=TX(Q):YY=TY(Q):B=N(TX(Q),TY(Q)):IF INT(RND(1)*10)=3 THENRETURN
1270 TX(Q)=TX(Q)-(B=6 ORB=9 ORB=3)+(B=4 ORB=7 ORB=1):TY(Q)=TY(Q)-(B=2 ORB=1 ORB=
3)+(B=8 ORB=7 ORB=9)
1280 IF XX=TX(Q) AND YY=TY(Q) THENB=RND(1)*9+1:GO TO 1270
1290 IF TX(Q)>30 ORTX(Q)<1 ORTY(Q)>15 ORTY(Q)<1 THENTX(Q)=XX:TY(Q)=YY:GO TO 1260
1300 IF M(TX(Q),TY(Q)) THENTX(Q)=XX:TY(Q)=YY:GO TO 1260
1310 M(XX,YY)=0:M(TX(Q),TY(Q))=4:T(TX(Q),TY(Q))=T(XX,YY):T(XX,YY)=0
1320 R=ABS(X-TX(Q)):R1=ABS(Y-TY(Q))
1330 IF R=1 AND R1=1 OR R+R1=1 THENGOSUB1590
1340 RETURN
1350 '---- ﾃｷ ｺｳｹﾞｷ ----
1360 LOCATE5,24:PRINT"ﾃｷ ｶﾗﾉ ｺｳｹﾞｷ !!":FORB=1TO2000:NEXT
1370 FORB=1TOT(TX(Q),TY(Q)):R=RND(1)*1:ME=ME-R
1380 IF INT(RND(1)*2) THEN LOCATE5,24:PRINT"ﾊﾞｰ ｷｭﾝ ....":FORR=1TO60:BEEP1:BEEP0
:NEXTR:GO TO 1400
1390 LOCATE5,24:PRINT"ﾀﾞ ﾀﾞ ﾀﾞ ﾀﾞ....":FORR=1TO8:BEEP1:BEEP0:FORR1=1TO30:NEXTR1,
R
1400 LOCATE46,13:PRINT;ME
1410 IF ME<1 THEN 2860
1420 NEXTB
1430 RETURN
1440 '---- ﾊｸﾍｲ ｾﾝ ----
1450 R=T(X,Y):LOCATE5,24:PRINT"ﾊｸﾍｲ ｾﾝ ﾀﾞｰ !!":FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT
1460 GOSUB1590:LOCATE46,13:PRINT;ME:LOCATE5,24:PRINT"ﾅｲﾌ [1]  ｶﾗﾃ [2]":A$=INPUT$
(1):A=VAL(A$)
```

リスト続く

```
1470 ON A GO TO1520
1480 LOCATE5,24:PRINT"ｱﾁｮ ---":FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT
1490 ME=ME-RND(1)*T(X,Y):IF ME<1 THEN 2860
1500 T(X,Y)=T(X,Y)-RND(1)*ME:IF T(X,Y)<1 THEN 1560
1510 GO TO 1460
1520 LOCATE5,24:PRINT"ﾎﾚ ﾅｲﾌ ﾀﾞｿﾞ... ｼﾈ---- !!":BEEP:FORA=1TO2500:NEXT
1530 ME=ME-RND(1)*1:IF ME<1 THEN 2860
1540 T(X,Y)=T(X,Y)-1:IF T(X,Y)<1 THEN 1560
1550 GO TO 1460
1560 TE=TE+R:LOCATE18,0:PRINT;TE:LOCATE46,13:PRINT;ME:FORA=1TO20:IF TX(A)=X AND
TY(A)=Y THENTT(A)=1:T(X,Y)=0:M(X,Y)=0:GOSUB1590:RETURN
1570 NEXT
1580 '---- 1 GAMEN ----
1590 LINE(0,8)-(300,158),PRESET,,BF
1600 LINE(0,8)-(300,158),PSET,4,B:CONNECT(100,8)-(100,158),4:CONNECT(200,8)-(200
,158),4:CONNECT(0,58)-(300,58),4:CONNECT(0,108)-(300,108),4
1610 PUT@(140,75)-(155,90),G4,PSET,4
1620 FORA=-1TO1:FORB=-1TO1:IFX+A>30 ORX+A<1 ORY+B>15 ORY+B<1 THEN1730
1630 ON M(X+A,Y+B)+1 GO TO 1640,1650,1660,1670,1680,1710,1720
1640 NEXTB,A:RETURN
1650 SYMBOL(120+A*100,65+B*50),"♣",4,4,4:NEXTB,A:RETURN
1660 PUT@A(104+A*100,60+B*50)-(136+A*100,85+B*50),G2,PSET:NEXTB,A:RETURN
1670 PUT@A(104+A*100,60+B*50)-(136+A*100,85+B*50),G1,PSET:NEXTB,A:RETURN
1680 R1=0:R2=0:FORR=0TOT(X+A,Y+B)-1:PUT@(115+A*100+(R-R2)*16,60+B*50+R1*16)-(130
+A*100+(R-R2)*16,75+B*50+R1*16),G4,PSET,6
1690 IF R=4 ORR=9 THENR1=R1+1:R2=R2+5
1700 NEXTR,B,A:RETURN
1710 PUT@A(134+A*100,70+B*50)-(166+A*100,95+B*50),G3,PSET:NEXTB,A:RETURN
1720 PAINT(101+A*100,59+B*50),5,4:NEXTB,A:RETURN
1730 PAINT(101+A*100,59+B*50),2,4:NEXTB,A:RETURN
1740 '---- ｲﾍﾞﾝﾄ ----
1750 '---- ﾐﾝｶﾝ ｼﾞﾝ ----
1760 LOCATE5,24:PRINT"ﾐﾝｶﾝｼﾞﾝ  ｶﾞﾁｶｽﾞｲﾃ  ｸﾙｿﾞ.....":BEEP:LINE(1,9)-(299,157),PRE
SET,,BF
1770 CONNECT(230,70)-(220,93)-(180,138)-(100,138)-(80,108),7:CONNECT(150,98)-(40
,98)-(106,62),7:CONNECT(80,63)-(80,75),7:CONNECT(170,83)-(170,78)-(200,78)-(210,
83)-(190,108)-(170,103),7
1780 CONNECT(180,83)-(200,83)-(180,98)-(180,88)-(190,88),7:CONNECT(220,93)-(210,
73)-(200,78)-(178,67),7:CONNECT(70,98)-(60,118)-(80,108)-(100,118)-(120,108)-(14
0,118)-(130,98),7
1790 CONNECT(160,18)-(260,58)-(240,73)-(200,58)-(160,73)-(100,58)-(60,68)-(40,58
)-(160,18),7:PAINT(150,48),6,7:PAINT(150,78),2,7:CONNECT(160,18)-(100,58),0:CONN
ECT(160,18)-(200,58),0
1800 CONNECT(110,138)-(110,143),7:CONNECT(210,101)-(210,143),7:CIRCLE(150,157),1
50,7,.1,.5,,F:PAINT(150,140),2,7:FORR=0TO3000:NEXT
1810 LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞｳｽﾙ [1 ﾊﾅｼｶｹﾙ   2 ｺﾛｽ   3 ｶｸﾚﾙ]":A$=INPUT$(1)
1820 R=RND(1)*2+1:IFA$="1" THEN ON R GOTO1850,1880,1890
1830 IFA$="2" THEN LOCATE5,24:PRINT"ｷﾞｬｰ  ﾜﾀｼ ﾊ ﾅﾆﾓ ｼﾃｲﾅｲ ﾜﾀｼﾊ ﾑｼﾞﾂ ﾀﾞｰ":FORA=1T
O900:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB1590:I=I+1:LOCATE47,0:PRINT;I:RETURN
1840 IFA$="3" THEN1890
1850 LOCATE5,24:PRINT"ｺｲﾂ ﾃｷﾍｲﾀﾞｰ !!":FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT:IF INT(RND(1)
*1)+1 AND ME<5 THEN2860
1860 ME=ME-RND(1)*3:IFME<1 THEN2860
1870 LOCATE5,24:PRINT"ﾅﾝﾄｶ ﾀｵｼﾀ.....":GOSUB1590:FORA=1TO3000:NEXT:RETURN
1880 IFC<5 THENLOCATE5,24:PRINT"ｸｽﾘｦ ﾜｹﾃｸﾚﾏ ｾﾝｶ":FORA=1TO5000:NEXT:LOCATE5,24:PR
INT"ｲｲﾃﾞｽﾖ":FORA=1TO2500:NEXT:C=C+1
1890 GOSUB1590:LOCATE5,24:PRINT"ｲｯﾃ ｼﾏｯﾀ....":FORA=1TO5000:NEXT:RETURN
1900 '---- ﾗｲｵﾝ ----
1910 LOCATE5,24:PRINT"ﾗｲｵﾝﾀﾞｰ !!":BEEP:LINE(1,9)-(299,157),PRESET,,BF
1920 CONNECT(216,20)-(230,25)-(246,23)-(270,29)-(300,45)-(284,52)-(300,59)-(282,
68)-(288,73)-(280,75)-(286,86)-(268,86)-(282,96)-(272,103)-(254,101)-(250,107)-(
226,102)-(220,107)-(200,100)-(188,108)-(180,102)-(160,103)
1930 CONNECT(160,103)-(172,90)-(152,80)-(164,75)-(144,66)-(160,59)-(148,54)-(156
,50)-(138,45)-(164,35)-(160,34)-(188,28)-(200,27)-(216,20)
1940 CONNECT(148,48)-(80,43)-(48,70)-(58,98)-(48,120)-(60,140)-(78,140)-(78,138)
-(64,130)-(88,98)-(88,80),7:CIRCLE(180,55),110,7,,.27,.43:PAINT(120,70),2,7
1950 CONNECT(114,95)-(100,118)-(110,140)-(130,140)-(130,136)-(124,134)-(116,123)
-(140,100),7:PAINT(120,110),2,7
1960 CONNECT(160,103)-(168,110)-(174,140)-(160,145)-(162,150)-(190,150)-(194,148
)-(190,140)-(190,108),7:PAINT(180,110),2,7
1970 CONNECT(204,102)-(210,140)-(206,143)-(214,150)-(234,150)-(236,148)-(224,140
)-(222,131)-(234,104),7:PAINT(220,120),2,7
1980 CONNECT(210,38)-(240,38)-(262,44)-(262,74)-(242,90)-(204,90)-(184,80)-(184,
50)-(210,38),7:PAINT(220,30),6,7
1990 CONNECT(200,55)-(216,55)-(216,60)-(200,55),7:CONNECT(242,53)-(258,53)-(242,
60)-(242,53)
```

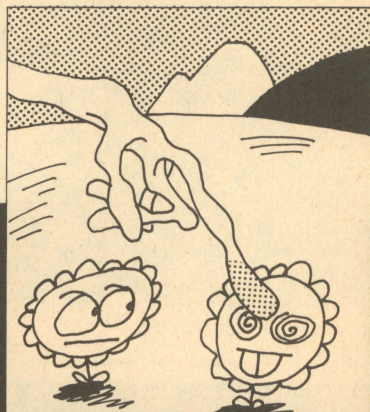
```
2000 CONNECT(222,60)-(236,60)-(240,70)-(234,72)-(222,72)-(216,70)-(222,60),7:CON
NECT(204,72)-(204,77)-(252,77)-(252,72),7:CONNECT(228,72)-(228,77),7:PAINT(210,5
0),2,7
2010 CONNECT(54,85)-(30,105)-(20,107)-(10,103)-(10,95)-(14,92)-(20,90)-(22,93)-(
18,100)-(20,102)-(28,100)-(50,76),7:PAINT(20,105),2,7
2020 FORA=0TO260STEP20:CONNECT(0+A,158)-(40+A,120)-(30+A,158),4:PAINT(20+A,148),
4:NEXT:FORA=0TO3500:NEXT
2030 ON RND(1)*2+1 GO TO2050,2090
2040 GO TO 2120
2050 LOCATE5,24:PRINT"ﾗｲｵﾝ ｶﾞ ｵｿｯﾃ ｷﾀ !!":FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT
2060 IF INT(RND(1)*4)=1 AND ME<5 THEN2860
2070 ME=ME-RND(1)*2:IF ME<1 THEN2860
2080 GOSUB1590:LOCATE5,24:PRINT"ﾅﾝﾄｶ ﾀｵｼﾀ ....":FORA=1TO4000:NEXT:RETURN
2090 FORQ=1TO20:IFTT(Q) THEN 2110
2100 IF INT(SQR((X-TX(Q))^2+(Y-TY(Q))^2))=1 THENLOCATE5,24:PRINT"ﾗｲｵﾝ ﾊ ﾃｷｦ ｵｿｯﾃ
ｲﾙ ﾖｳﾀﾞ":BEEP:FORB=1TO5500:NEXT:T(TX(Q),TY(Q))=T(TX(Q),TY(Q))-RND(1)*4:GOSUB2280
:GO TO 2120
2110 NEXT
2120 GOSUB1590:LOCATE2,24:PRINT"ﾎｯ ｲｯﾀ ﾖｳﾀﾞ":FORA=1TO3000:NEXT:RETURN
2130 '---- ﾍﾋﾞ ----
2140 LOCATE5,24:PRINT"ﾍﾋﾞ ﾀﾞ !!!":BEEP
2150 LINE(1,9)-(299,157),PRESET,,BF
2160 CONNECT(40,48)-(60,38)-(100,38)-(140,58)-(140,128)-(160,138)-(220,138)-(240
,128)-(240,118)-(250,108)-(260,118)-(260,138)-(230,157)-(140,157)-(100,138)-(100
,67)-(90,58)-(60,68)-(80,48)-(40,48),2
2170 CIRCLE(90,43),8,2:PAINT(120,80),2:CONNECT(45,49)-(55,59)-(53,49),7:PAINT(49
,49),7,2
2180 FORA=68TO123STEP15:CIRCLE(130,A),6,6,.9,,,F:NEXT
2190 FORA=0TO250STEP40:CONNECT(0+A,158)-(50+A,118)-(40+A,158),4:PAINT(5+A,157),4
:NEXT:FORA=1TO2500:NEXT
2200 ON RND(1)*2+1 GO TO 2220,2230
2210 IF INT(RND(1)*2)=1 THENLOCATE5,24:PRINT"ﾍﾋﾞ ｶﾞ ｶﾐﾂｲﾀ ---!!":BEEP:FORA=1TO50
00:NEXT:ME=ME-1:IF ME<1 THEN2860
2220 GO TO 2260
2230 FORQ=1TO20:IFTT(Q) THEN 2250
2240 IF INT(SQR((X-TX(Q))^2+(Y-TY(Q))^2))=1THENLOCATE5,24:PRINT"ﾍﾋﾞ ﾊ ﾃｷｦ ｵｿｯﾃｲﾙ
 ﾖｳﾀﾞ":BEEP:FORA=1TO5500:NEXT:T(TX(Q),TY(Q))=T(TX(Q),TY(Q))-1:GOSUB2280:GO TO 22
60
2250 NEXT
2260 GOSUB1590:LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞｯｶ ｲｯﾁｬｯﾀ ....":FORA=1TO4000:NEXT:RETURN
2270 '---- ﾍﾋﾞ OR ﾗｲｵﾝ ｶﾞ ﾃｷｦ ｵｿｯﾀ ｼｮﾘ SUB ----
2280 IFT(TX(Q),TY(Q))<1 THENM(TX(Q),TY(Q))=0:T(TX(Q),TY(Q))=0:TT(Q)=1
2290 RETURN
2300 '---- ｶｯﾊﾟ ----
2310 IF X+1>30 OR Y+1>15 OR X-1<1 OR Y-1<1 THENRETURN
2320 IF M(X+1,Y)<>6 AND M(X+1,Y+1)<>6 AND M(X+1,Y-1)<>6 AND M(X-1,Y)<>6 AND M(X-
1,Y+1)<>6 AND M(X-1,Y-1)<>6 AND M(X,Y-1)<>6 AND M(X,Y+1)<>6 THENRETURN
2330 LOCATE5,24:PRINT"ｱ. ｶｯﾊﾟ ﾀﾞ !!":BEEP
2340 LINE(1,9)-(299,157),PRESET,,BF:PAINT(2,80),5,4
2350 CIRCLE(150,148),50,7,.2:CIRCLE(150,148),100,7,.2,.44,.06:CIRCLE(150,148),15
0,7,.2,.45,.05
2360 LINE(110,119)-(190,148),PSET,4,BF:CIRCLE(150,148),40,4,.2,,,F
2370 CONNECT(240,53)-(240,83)-(150,148)-(60,83)-(60,53),7:CONNECT(222,96)-(150,1
28)-(80,96),7
2380 CONNECT(100,33)-(150,28)-(200,33)-(230,33)-(240,43)-(280,58)-(200,48)-(150,
58)-(100,48)-(20,58)-(60,43)-(70,33)-(100,33),7:PAINT(150,38),4,7:PAINT(150,98),
4,7
2390 CONNECT(100,33)-(200,33)-(240,43)-(200,48)-(100,48)-(60,43)-(100,33),7:PAIN
T(150,38),1,7
2400 CONNECT(130,58)-(140,68)-(120,88)-(80,78)-(80,58)-(90,53)-(140,68)-(100,68)
-(80,58)-(140,68),7:CONNECT(170,58)-(160,68)-(180,88)-(220,78)-(220,58)-(210,53)
-(160,68)-(200,68)-(220,58)-(160,68),7
2410 PAINT(100,63),7:PAINT(200,63),7:CIRCLE(108,66),6,0,,,,F:CIRCLE(192,66),6,0,
,,,F:PAINT(100,108),6,7:CONNECT(120,100)-(140,110),7:CONNECT(180,100)-(160,110),
7:FORA=0TO2500:NEXT
2420 IF INT(RND(1)*3)<>1 THEN2450
2430 LOCATE1,24:PRINT"ｶｯﾊﾟ: ｴﾍﾍﾍ....  ｵﾚ FM-8 ﾓｯﾄﾙ ｿﾞ ｵﾏｴ ﾊ FM ﾕｰｻﾞｰ ﾀﾞﾅ":IF SI<
3 THENLOCATE50,23:PRINT"ｶﾗ ﾃﾘｭｳﾀﾞﾝ 1ｯ ﾔﾙｹﾝ ﾅｰ--":FORA=1TO12000:NEXT:SI=SI+1:GOSU
B1590:RETURN
2440 FORA=1TO8000:NEXT:GOSUB1590:RETURN
2450 LOCATE1,24:PRINT"ｶｯﾊﾟ: ｴﾍﾍﾍ....  ｵﾚ PC-8801 ﾓｯﾄﾙ ｿﾞ ｵﾏｴ ﾊ FM ﾕｰｻﾞ ﾀﾞｶﾗ ｺﾛｼ
ﾁｬﾙｹﾝ ﾅｰ--":FORA=1TO14000:NEXT
2460 IF INT(RND(1)*4)=1 AND ME<5 THEN2860
2470 ME=ME-RND(1)*2:IF ME<1 THEN2860
2480 GOSUB1590:LOCATE1,24:PRINT"ﾌｰ ﾃｺﾞﾜｲ ｱｲﾃ ﾀﾞｯﾀ.. ﾅﾝﾄｶ  ｶｯﾊﾟﾏｷ ﾆ ｼﾃ  ｸｯﾀ ... ｳ
ﾏｶｯﾀ.":FORA=1TO16000:NEXT:RETURN
```

リスト続く

```
2490 '---- ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ ----
2500 LOCATE5,24:PRINT"ﾌﾞｷﾐ ﾅﾔﾂｶﾞ ｲﾙｿﾞ ... ｱﾚｶﾞ ﾕｳﾒｲﾅ ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ ｶ ....":BEEP
2510 LINE(1,9)-(299,157),PRESET,,BF:CIRCLE(300,8),50,6,,.25,.5,F:CIRCLE(150,83),
100,7
2520 CONNECT(56,68)-(70,78)-(80,73)-(90,83)-(100,78)-(110,83)-(120,78)-(130,83)-
(140,78)-(170,88)-(200,78)-(210,83)-(220,78)-(230,83)-(244,68),7:CONNECT(50,88)-
(40,93)-(65,107),2:CONNECT(250,88)-(260,93)-(235,107),2
2530 CONNECT(190,108)-(190,115)-(110,115)-(110,108)-(150,113)-(190,108)-(200,113
)-(200,118)-(150,123)-(100,118)-(100,113)-(110,108),7:PAINT(150,114),7
2540 CONNECT(90,85)-(100,83)-(130,98)-(100,98)-(80,88)-(130,98),7:CONNECT(210,85
)-(200,83)-(170,98)-(200,98)-(220,88)-(170,98),7:LINE(80,88)-(140,103),XOR,5,BF:
LINE(160,88)-(220,103),XOR,5,BF
2550 PAINT(150,108),6,7,5,2:CIRCLE(104,95),5,0,,,,F:CIRCLE(196,95),5,0,,,,F:CONN
ECT(55,88)-(80,93),0:CONNECT(140,98)-(160,98),0:CONNECT(220,93)-(245,88),0:CONNE
CT(76,53)-(222,53),7:CONNECT(58,68)-(242,68),7
2560 PAINT(150,58),7:FORA=0TO80STEP80:CIRCLE(110+A,20),10,2,1,,,F:CIRCLE(110+A,2
5),5,1,1,,,F:LINE(100+A,28)-(120+A,53),PSET,6,BF:NEXT:CIRCLE(150,150),200,2,.1,.
6,.883:PAINT(150,148),2,4
2570 CONNECT(100,122)-(100,138)-(150,143)-(200,138)-(200,122),2:PAINT(150,128),2
,7:PAINT(50,95),2,7:PAINT(250,95),2,7:FORA=0TO2500:NEXT
2580 ON RND(1)*2+1 GO TO 2730,2840
2590 LOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｿｺﾉﾔﾂ ｶｵ ｶﾞ ｷﾀﾅｲｶﾗ ﾉﾛｲｺﾛｼﾃﾔﾙ !!":FORA=1TO1500:BE
EP1:BEEP0:NEXT
2600 ME=ME-RND(1)*2:IF ME<1 THEN2860
2610 LOCATE5,24:PRINT"ｿｳ ﾊ ｲｸｶ !!  ｼﾈｰｰｰｰ!! ｸﾞｻ ....":FORA=1TO900:BEEP1:BEEP0:NE
XT
2620 IF INT(RND(1)*2)=1 THENLOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｳｷﾞｬｰｰ !!  ﾊﾞﾀﾝ....":FORA
=1TO10000:NEXT:GOSUB1590:RETURN
2630 LOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｳｷﾞｬｰｰ ﾑﾈﾝ ﾁﾋﾞ ｲｹｰ!! ﾊﾞﾀﾝ....":LINE(1,9)-(299,15
7),PRESET,,BF
2640 CONNECT(63,65)-(105,73)-(233,68)-(265,80)-(291,123)-(285,123)-(265,113)-(25
5,85)-(255,125)-(263,136)-(255,153)-(245,157)-(229,157)-(229,155)-(245,149)-(245
,138)-(217,116)-(207,95),7
2650 CONNECT(211,103)-(96,113)-(96,133)-(85,157)-(57,157)-(57,155)-(75,150)-(75,
128)-(17,88)-(17,79),7:CONNECT(195,104)-(195,120)-(215,135)-(217,142)-(205,150)-
(197,150)-(193,153)-(215,153)-(235,142)-(235,129),7
2660 CONNECT(45,108)-(45,131)-(35,147)-(19,150)-(19,153)-(45,153)-(65,131)-(65,1
22),7:CONNECT(7,24)-(7,42)-(5,48)-(5,58)-(11,70)-(11,74)-(19,80)-(41,80)-(71,58)
-(71,38)-(65,23)-(45,38)-(31,38)-(21,28)-(7,24),7
2670 CONNECT(57,54)-(45,54)-(43,56)-(43,60)-(32,71)-(22,71)-(22,54)-(13,53),7:CO
NNECT(46,73)-(39,77)-(33,77)-(18,77)-(15,73),0:CONNECT(26,71)-(26,77),7:CONNECT(
33,69)-(26,67)-(23,69),7
2680 CONNECT(47,73)-(39,77)-(21,77)-(16,73),7:CONNECT(67,46)-(61,30)-(55,35),7:C
ONNECT(23,36)-(19,31)-(7,24),7:PAINT(150,88),2,7:PAINT(45,48),2,7:PAINT(55,128),
2,7:PAINT(205,118),2,7
2690 FORA=0TO260STEP20:CONNECT(A,158)-(40+A,128)-(30+A,158),4:PAINT(20+A,148),4:
NEXT:FORR=0TO3000:NEXT
2700 LOCATE5,24:PRINT"ﾜﾝ !! ﾜﾝ !! ﾜﾝ":FORA=1TO800:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB1590
2710 ME=ME-RND(1)*1:IFME<1THEN2860
2720 LOCATE5,24:PRINT"ﾄﾞｯｶ ｲｯﾁ ﾏｲ ﾔｶﾞｯﾀ ...":FORA=1TO6000:NEXT:RETURN
2730 LOCATE2,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｿｺﾉﾔﾂ ｷｮｳ ﾊ ｵﾚ ﾊ ｷｹﾞﾝ ｶﾞ ｲｲﾝﾀﾞ ｵﾏｴﾉ ﾉｿﾞﾐ ｦ ｶﾅｴﾃ
ﾔﾙｿﾞ":BEEP:FORA=1TO18000:NEXT
2740 LOCATE2,24:PRINT"ﾃﾞﾜ  ﾃｷ ﾉ  ﾌﾞﾝﾀｲ ｦ ｾﾞﾝｲﾝ ｺﾛｼﾃ ｸﾚ !!":FORA=1TO6000:NEXT
2750 LOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｲｸﾗﾅﾝﾃﾞﾓ ｿﾚ ﾊ ﾑﾘﾀﾞ..... ｾｲｾﾞｲ 1ﾌﾞﾝﾀｲ ﾀﾞ....":FOR
A=1TO18000:NEXT
2760 LOCATE0,24:PRINT"1-20 ﾏﾃﾞ ﾀﾞ ｻｱ ｴﾗﾍﾞ !!  ｾﾂﾒｲ ﾊ ｺﾉ ｱﾄ.....":FORA=1TO20500:N
EXT
2770 LOCATE0,24:PRINT"ﾋﾄ ｹﾀﾉ ﾄｷ ﾊ ｽｳｼﾞ ｦ ｲﾚﾀ ｱﾄ ｽｳｼﾞ ｲｶﾞｲﾉ ｷｰ ｦ ｵｽｺﾄ : ﾔﾒﾙﾄｷ ﾊ ｽ
ｳｼﾞｲｶﾞｲ ﾉ ｷｰ ｦ 2ｶｲ ｵｽ"
2780 A$=INPUT$(2):A=VAL(A$):IF A=0 THENGOSUB1590:RETURN
2790 IF A<1 OR A>20 THEN2780
2800 IF TT(A) THENLOCATE5,24:PRINT"ｿﾉﾌﾞﾝﾀｲ ﾊ ﾓｳ ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾀ...":FORA=1TO3000:NEXT:G
O TO 2760
2810 LOCATE5,24:PRINT"ﾃﾞﾜ ﾀﾞｲ";A;"ﾌﾞﾝﾀｲ ｦ ﾀﾉﾑ":FORB=1TO8000:NEXT
2820 IF INT(RND(1)*2)=1 THENLOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ｽﾏﾝ ｼｯﾊﾟｲｼﾀ....":FORA=1TO
8000:NEXT:LOCATE5,24:PRINT"ｱﾎｰｰｰｰ!!":FORA=1TO2000:NEXT:GOSUB1590:RETURN
2830 TT(A)=1:T(TX(A),TY(A))=0:M(TX(A),TY(A))=0:LOCATE5,24:PRINT"ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ: ﾄﾞ ｳ ﾀ
ﾞｵﾚﾉ ｼﾞﾂﾘｮｸ ﾊ !! ﾊﾊﾊﾊﾊﾊ....":FORA=1TO15000:NEXT:GOSUB1590:RETURN
2840 LOCATE5,24:PRINT"ｵｲ ｺﾗ  ﾉﾛｲｼﾞｭﾂｼ ... ｲｯﾁﾏｲ ﾔｶﾞﾝ ﾉ ....":FORA=1TO12000:NEXT:
GOSUB1590:RETURN
2850 '---- GAME OVER ----
2860 LOCATE5,24:PRINT"ﾔﾗﾚﾀ - - - - ?!#$ ... ﾊﾞﾀﾝ !!":FORA=1TO80:BEEP1:FORB=1TO50
:NEXT:BEEP0:NEXTA:FORA=1TO10:LINE(0,0)-(640,200),XOR,RND(1)*6+1,BF:NEXT:CONSOLE0
,25:SYMBOL(10,10),"ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｼﾀ",7,20,1:END
2870 '---- ﾃｷ ｷｬﾗ DATA ----
2880 DATA 3968,3968,4088,3968,8064,16321,-1,-232,32752,8064,8160,14448
2890 DATA 28728,28728,-8136,-1986,0,0
```

FM-7,NEW7,77

立石 勇児

E.Tがお花を摘(つ)みにやってきた。落とし穴に落ちないように気をつけて。

ストーリー

わざわざ地球まで花を採集にきたE.T。ところが、エイリアンがE.Tのお花集めのジャマしにきた。

花を取った後は、落とし穴になってしまうし、エイリアンはジャマするし、お花集めも楽じゃないぞ。

遊び方

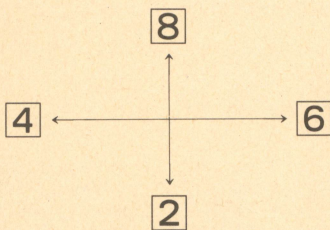
RUNすると、3本の花とエイリアンが現れます。エイリアンにつかまらないように花を摘(つ)んでください。

花を摘(つ)むと、そこは落とし穴になり、E.Tはワープします。同時に花の数も増えますから、どんどん花を摘(つ)みましょう。

憎(にく)いエイリアンは、うまく落とし穴に誘(さそ)いこんで、やっつけます。もちろん、E.T自身も落とし穴に落ちると死んでしまいますから注意してください。

花を20本摘(つ)むとボーナスがもらえ、新しい面が始まります。

操作方法

E.Tはテンキーの[2][4][6][8]を使って動かしてください。

改造のポイント

E.Tの動きを遅(おそ)いと感じた人は以下の行を改造してください。

```
230  P=PEEK (&HFD01)
240  IF  P=&H38 AND …
250  IF  P=&H32 AND …
260  IF  P=&H34 AND …
270  IF  P=&H36 AND …
```

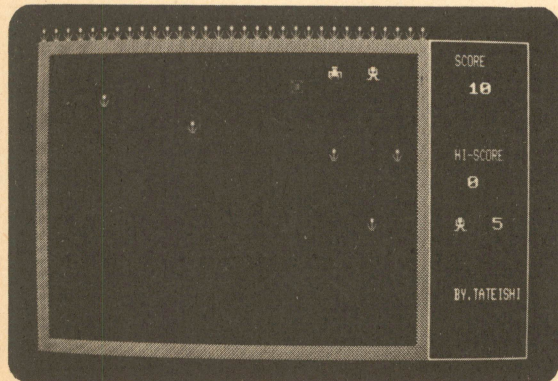
分類　アクションゲーム
言語　BASIC

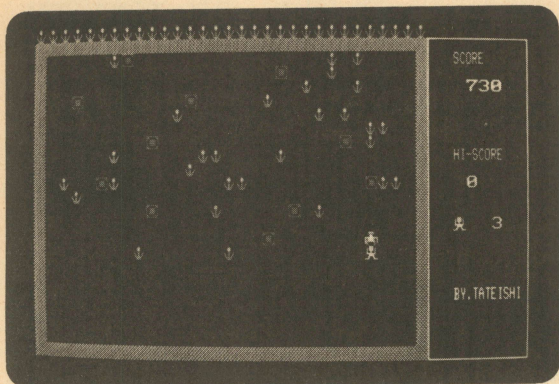
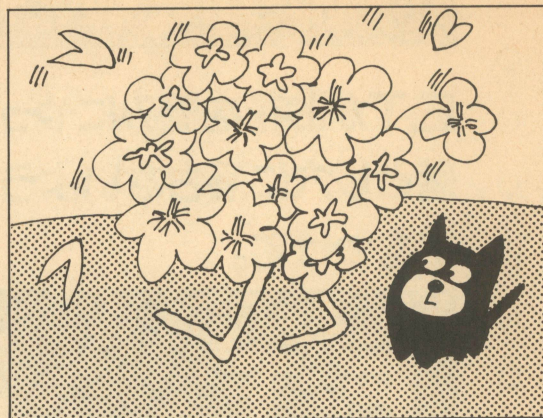
作者のプロフィール

立石勇児(14歳)。中学1年の3月にFM-7を購入しました。

パソコンが大好きで、1日3時間はパソコンの前に座っています。このゲームは、自分としては、もうひとつだと思っています。

今は、マシン語を勉強中です。

高校は工業高校に進みたいと思っています。

▲①花を摘(つ)むと落とし穴が増える。

▲②やった！　ボーナス得点だ。

▲③あっ、エイリアンが迫ってきた。

E.Tプログラムリスト

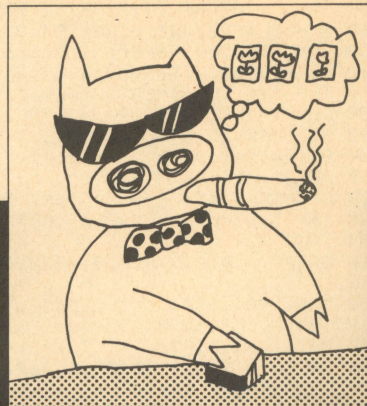
```
10 '┌─────────────────────────┐
20 '|          E.T.           |
30 '|   (FM-7/New7/77)        |
40 '|   Copyright (C) 1984    |
50 '|              by.TATEISHI. |
60 '└─────────────────────────┘
70 'ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ ﾊﾞｲｿｸ ﾃﾞ ｵﾀﾒｼ ｸﾀﾞｻｲ
80 DIM A%(25),B%(25),C%(25),G(30,25)
90 FOR I=0 TO 24:READ A%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 24:READ B%(I):NEXT
110 FOR I=0 TO 24:READ C%(I):NEXT
120 FOR I=1 TO 30:FOR J=1 TO 25:G(I,J)=0:NEXT:NEXT
130 WIDTH80,25:COLOR1,0:CLS:GOSUB700' DEMO
140 WIDTH40,25:COLOR7,0:CLS
150 RANDOMIZE TIME/2
155 SC=0:R=0:SB=0
160 SYMBOL(33*16,20*8),"BY.TATEISHI",1,1,7
170 GOSUB380:GOSUB450
180 IF PO=1 THEN PO=0:RETURN
190 R=0
200 X=1:Y=3:RX=28:RY=20:Z=3:BO=50
210 GOSUB600
220 N=5
230 K$=INKEY$
240 IF K$="8" AND Y>3 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y-1:GOSUB600
250 IF K$="2" AND Y<23THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";:Y=Y+1:GOSUB600
260 IF K$="4" AND X>1 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X-1:GOSUB600
270 IF K$="6" AND X<29THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+1:GOSUB600
280 IF N<=0 THEN 1070
290 IF G(X,Y)=1 THEN SC=SC+10:R=R+1:Z=Z-1:BEEP1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP0:GOSUB46
0:GOSUB410:G(X,Y)=3:IF G(X,Y)=3 THEN COLOR10:LOCATEX,Y:PRINT"O";:COLOR7,0:X=INT(
RND*27)+2:Y=INT(RND*17)+3:FOR I1=1 TO 10:GOSUB600:NEXT
300 IF INT(RND*Z)=1 THEN GOSUB620 ELSE PUT@A(RX*16,RY*8)-(RX*16+15,RY*8+7),C%,PS
ET
310 IF G(RX,RY)=3 THEN GOSUB1160
320 IF G(RX,RY)=1 THEN G(RX,RY)=0
330 IF R=>20 THEN SB=SB+300:GOSUB 480
340 IF Z=<0 THEN Z=3
350 IF G(X,Y)=3 OR X=RX AND Y=RY THEN GOSUB675
360 IF BO>=300 THEN BO=50
370 GOTO230
380 LINE(0,2)-(30,25),CHR$(254),3,B
390 FOR F=0 TO 30:PUT@A(F*16,1*8)-(F*16+15,1*8+7),A%,PSET:NEXT
400 LINE(31*16,2*8)-(39*16,25*8),PSET,7,B
405 CB=0:FOR C=7 TO 2 STEP-1:CB=CB+1:SYMBOL(500+CB,30-CB),"E.T.",4,6,C:NEXT
410 FOR S=1 TO 3
420 Q=INT(RND*27)+2:W=INT(RND*18)+3:G(Q,W)=1
430 BEEP1:PUT@A(Q*16,W*8)-(Q*16+15,W*8+7),A%,PSET:BEEP0:NEXT
440 RETURN
450 SYMBOL(33*16,10*8),"SCORE",1,1,3:PUT@A(33*16,15*8)-(33*16+15,15*8+7),B%,XOR
460 COLOR7:LOCATE33,12:PRINT SC:LOCATE35,15:PRINT N:RETURN
470 ' BONUS
480 WIDTH80,25:COLOR7,0:CLS
490 COLOR4:LOCATE10,5:PRINT"
```

```
500         LOCATE10,6:PRINT"■■  ■ ■  ■ ■■ ■ ■  ■ ■  "
510         LOCATE10,7:PRINT"■■■■ ■  ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■■■ "
520         LOCATE10,8:PRINT"■■  ■ ■  ■ ■■ ■  ■    ■ "
530         LOCATE10,9:PRINT"■■■■ ■■■ ■  ■ ■■■ ■■■ "
540 SYMBOL(320,40),STR$(SB),3,6,7:SC=SC+SB
550 W5$="v8t20018o6efgo7c4o6go7c4o6go7c2r4cdecde4o6bo7d4c2r"
560 W6$="v5t20014o4go5cecgfa2c2o4b4b8bo5c"
570 FOR I=0 TO 1:PLAY W5$,W6$:NEXT
580 FOR I=1 TO 30:FOR J=1 TO 25:G(I,J)=0:NEXT:NEXT
590 WIDTH40,25:GOSUB160:X=1:Y=3:RX=28:RY=20:Z=3:BO=50:GOSUB410:GOSUB450:RETURN
600 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),B%,PSET
610 BEEP1:BEEP0:RETURN
620 LOCATERX,RY:PRINT" ";:RX=RX+SGN(X-RX)*1:RY=RY+SGN(Y-RY)*1:PUT@A(RX*16,RY*8)-
(RX*16+15,RY*8+7),C%,PSET:RETURN
630 ' DATA
640 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,1920,4032,4032,1920,0,0,0,0,0,768,768,16392,25368,13104,
7008,4032,0
650 DATA1984,9544,10184,8456,16376,2016,3120,-2017,0,640,0,0,0,0,0,0,1984,9544,1
0184,8456,16376,2016,3120,-2017,0
660 DATA1984,0,896,-1,-28703,-28703,-32767,0,8176,8176,896,0,0,0,0,0,1088,0,896,
-1,-28703,-16391,-20455,12312,0
670 LOCATERX,RY:PRINT" ";:RX=INT(RND*27)+2:RY=INT(RND*17)+3:GOSUB620:RETURN
675 FOR I=1 TO 30:BEEP1:FOR II=1 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT
680  SOUND6,5:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,0:N=N-1:G(X,Y)=0
:GOSUB460:LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=INT(RND*27)+2:Y=INT(RND*17)+3:GOSUB600:RETURN
690 '  DEMO
700 PRINT TAB(3);"                                                             "
710 PRINT TAB(3);"   ■■■■■■■          ■■■■■■■■■■                            "
720 PRINT TAB(3);"   ■                      ■                                "
730 PRINT TAB(3);"   ■                      ■                                "
740 PRINT TAB(3);"   ■■■■■                  ■                                "
750 PRINT TAB(3);"   ■                      ■                                "
760 PRINT TAB(3);"   ■            ■         ■ ■                              "
770 PRINT TAB(3);"   ■■■■■■■      ■         ■ ■                              "
780 COLOR7
790 PRINT TAB(3);"────────────────────────Copyright (C) 1983──────────"
800 PRINT TAB(3);" ═════╡ ｶﾞﾝﾊﾞﾙｿﾞ ﾍﾝ ╞═════                              "
810 PRINT TAB(3);"                                                             "
820 PRINT TAB(3);"                                            8              "
830 PRINT TAB(3);"                                            |              "
840 PRINT TAB(3);"          .................. E.T       4──┼──6             "
850 PRINT TAB(3);"                                            |              "
860 PRINT TAB(3);"                                            2              "
870 PRINT TAB(3);"          .................. ﾃｷ                            "
880 PRINT TAB(3);"                                                             "
890 PRINT TAB(3);"                                                             "
900 PRINT TAB(3);"          .................. ﾊﾅ                            "
910 PRINT TAB(3);"                                                             "
920 PRINT TAB(3);"                                                             "
930 PRINT TAB(3);"          .................. ｵﾄｼｱﾅ          by.TATEISHI.  "
940 PUT@A(5*16,13*8)-(5*16+15,13*8+7),B%,PSET
950 PUT@A(5*16,16*8)-(5*16+15,16*8+7),C%,PSET
960 PUT@A(5*16,19*8)-(5*16+15,19*8+7),A%,PSET
970 COLOR10:LOCATE10,22:PRINT"●":COLOR7
980 W1$="s0m6000t24018o6g-gggo5g-gggo4g-gggo6r8gggg4e4ge4gaeee4dc4"
990 W2$="s0m6000v8t24018o5r2r2r2r8gabo6cr8crcr8cr8cr8cr8cr8"
1000 W3$="d-4o5g4o6d-o5g4o6d-4ddd2"
1010 W4$="o5a+r8a+r8a+r8a+r8br8"
1020 PLAY W1$,W2$:PLAY W3$,W4$
1030 FOR T=1 TO 3000:NEXT
1040 COLOR2:LOCATE60,23:PRINT"HIT [RETURN] KEY !"
1050 H$=INPUT$(1):IF H$<>CHR$(13) THEN 1050 ELSE RETURN
1060 '  GAME OVRE
1070 LINE(0,0)-(40,25),CHR$(254),4,BF
1080 IF SC>HSC THEN HSC=SC
1090 PLAY"v12t180o618co5bagv10o6co5bago6v8c2"
1100 SYMBOL(0,30),"GAME OVRE",8,8,0
1110 SYMBOL(50,100),"HI-SCORE "+STR$(HSC),2,3,7
1120 SYMBOL(50,130),"   SCORE "+STR$(SC),2,3,7
1130 SYMBOL(100,160),"HIT [RETURN] KEY !",1,1,7
1140 H$=INPUT$(1):IF H$=CHR$(13) THEN FOR J=1 TO25:FOR I=1 TO 30:G(I,J)=0:NEXT:N
EXT:GOTO 140:ELSE 1140
1150 ' 1160 ｷﾞｮｳ ﾊ 310 ｷﾞｮｳ ﾉ ﾂﾂﾞｷ ﾃﾞｽ｡
1160  G(RX,RY)=0:FOR I=1 TO 50:BEEP1:COLOR10:LOCATERX,RY:PRINT"O";:LOCATERX,RY:P
RINT" ";:PUT@A(16*RX,8*RY)-(16*RX+15,8*RY+7),C%,PSET:BEEP0:NEXT:COLOR7,0
1170  SC=SC+BO:QX=RX:QY=RY:GOSUB670:LOCATEQX,QY:PRINT" ";:SYMBOL(QX*16,8*QY),STR
$(BO),1,1,7:BO=BO+50:GOSUB670:GOSUB620:GOSUB460:RETURN
```

FM-7,NEW7,77,8

中田 祐二

パソコン版ポンジャン。
チョンボだけは気をつけよう。

グラフィック POMJONG（ポンジャン）

ストーリー

キミは、さすらいのギャンブラー。めっぽう強いとウワサのパソコン・ジャン師とポンジャンで8番勝負。もち点は、お互い500点。はたして、キミはパソコン・ジャン師に打ち勝てるだろうか！

遊び方

ボードゲーム「ポンジャン」のパソコン版。ほんものとは少しルールの違うところもあります。

RUNすると、まず、乱数で親が決められます。プレイヤーが親になった場合は、画面下にパイが9つ並び、1〜9の数字がその下に表示されます。役づくりを考えながら、パイを捨てていってください。捨てハイはテンキーで選びます。捨てたパイは画面の中段に並び、残った8枚のパイは左から順番に並べなおされます。次にパソコン側の番となり、捨てられたパイが上段に並びます。これをどちらかがあがるまでくりかえします。

ツモったり、パソコンの捨てハイをロンできるときには、すぐ[A]をおしてください。役が判定され、得点がもらえます。あわてて[A]をおしたものの、チョンボだったなんていうときには、-50点という罰金になります(パソコン側もときどきチョンボをします)。

ひと勝負終わったら、何か適当なキーをおしてください。パイが配りなおされ、次の勝負が始まります。8回勝負で、得点の多いほうが勝ちです。

パイの種類

マージャンとは違い、パイの種類は限られています。絵柄は、船、飛行機、自動車、キー坊の4種類で、キー坊以外は黒、青、赤の3色のパイがあります。また、同じパイが9枚ずつあることもお忘れなく。

操作方法

それぞれのパイの下に数字がふってあるので、テンキーの[1]〜[9]を使って切りハイ（捨てるハイ）を指定します。ツモったとき（同一ハイが3枚ずつ、3組そろったとき）やロン（相手が捨てたパイを拾ってあがること）したいときには[A]をおします。このとき、小文字のaしか受けつけないので、【CAP】キーは解除しておいてください。

■役の種類　□……黒いパイ　▨……青いパイ　■……赤いパイ

役	条件
キー坊	キー坊が1組あれば（40点）
ロクレン	同じ1組が2つあれば（30点）
イッシュ	1種類の絵柄だけ（25点）
イッショク	1色だけ　（25点）
サンショク	3色　（20点）
サンシュ	3種類の絵柄（20点）
ポンジャン	どれでも3組（10点）

＊親のときは点が2倍になります。また、同時に2つの役がついた場合には2つの役の点がもらえます。たとえば、1色3種なら45点、1種6連なら55点というぐあいです。もちろん、そのときに親であれば90点、110点という高得点も可能となります。

切りハイ指定→	7	8	9
A←ロン	4	5	6
	1	2	3

分類　思考型ゲーム
言語　BASIC

■変数表

A（ ）…グラフィック用（飛行機）
B（ ）…グラフィック用（船）
C（ ）…グラフィック用（自動車）
E（ ）…グラフィック用（キー坊）
D（ ）…パイ用
D I………パイ・シャッフル時のフラグ
P I（ ）…プレイヤーの持ちハイ
P 2（ ）…パソコンの持ちハイ
P（ ）…ソート用
M（ ）…パソコンの思考用
MS（ ）…パソコンの思考用
A ………FOR～NEXTループ用
XX………グラフィックの座標
YY………グラフィックの座標
XM………グラフィックの座標
YM………グラフィックの座標
XP………グラフィックの座標
YP………グラフィックの座標

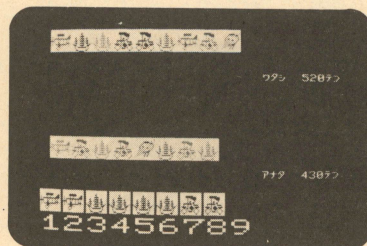
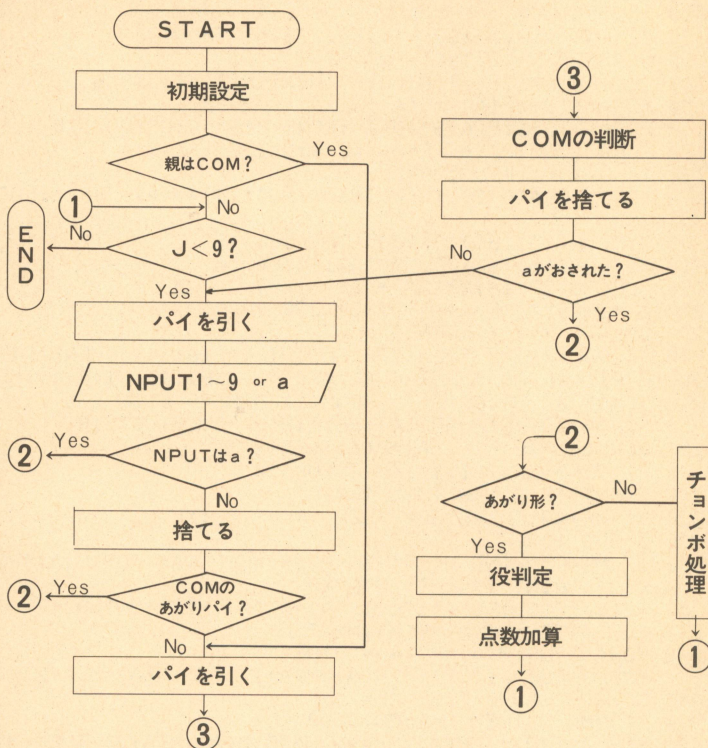
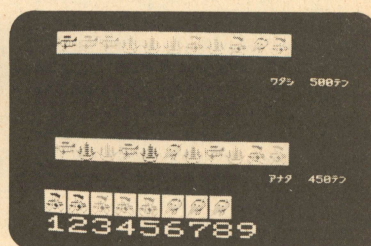
作者のプロフィール

中田祐二（17歳）。高校生です。

パソコンは去年の3月、FM-7を高校の入学祝いに買ってもらいました。

ポンジャンは、はじめて作った本格的なゲームです。ボードゲームのポンジャンの移植ですが、オリジナルのゲームとはいくつか違いがあります。

パソコンのディスプレイは目に悪いようで、視力が低下してしまったので最近はポケコンを使っています。ポケコンのショート・プログラムはたくさん作り、POPCOM本誌にも2回掲載されました。

大学は、理工系に進みたいのですが、コンピュータはあくまでも趣味としてつきあいたいと思っています。

▲①さて、敵はどんな手でくるかな。

▲②テンパイしたぞ！

グラフィックPOMJONGプログラムリスト

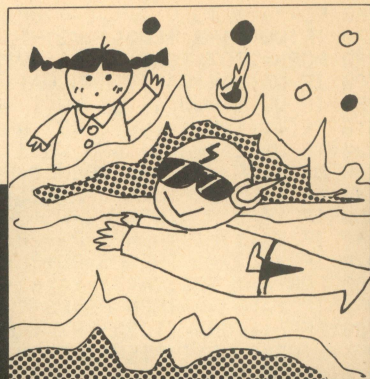
```
1 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2 '♥                                    ♥
3 '♥    POMJONG GAME ver 1.0/2.0        ♥
4 '♥                        (PART 2)    ♥
5 '♥    copyright(C) 1983/1984          ♥
6 '♥                                    ♥
7 '♥    by Y.Nakada   4月8日/1月4日     ♥
8 '♥                                    ♥
9 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
10 COLOR7,0:CLS:WIDTH40,20:CONSOLE0,20,0,0
20 DEFINTA-Z:DIM A(80),B(80),C(80),D(89),D1(89),E(128):N$(1)="ｱﾅﾀ":N$(2)="ﾜﾀｼ"
30 LOCATE10,15:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
40 FOR Q=11 TO 48:READ A(Q):NEXT
50 FOR Q=9 TO 54:READ B(Q):NEXT
60 FOR Q=8 TO 51:READ C(Q):NEXT
70 FOR Q=0 TO 128:READ E(Q):NEXT
80 RANDOMIZE TIME:PS1=500:PS2=500:OY=INT(RND(1)*2)+1:O(OY)=1:J=0
```

リスト続く

```
90 FORA=0TO89:D1(A)=0:NEXT:XM=0:YM=10:XP=0:YP=110:N=0
100 J=J+1:IF J=9 THEN1160
110 FORA=1TO89
120 ZZ=INT(RND(1)*89)+1:IFD1(ZZ)=1 THEN120
130 D(A)=ZZ:D1(ZZ)=1:NEXT
140 CLS:FORA=1TO8:P(A)=D(A):NEXT:P(9)=0:GOSUB 510
150 FORA=1TO8:P1(A)=P(A):NEXT
160 FORA=9TO16:P(A-8)=D(A):NEXT:P(9)=0:GOSUB 510
170 FORA=1TO8:P2(A)=P(A):NEXT:S=17
180 IF O(1)=1THEN 190 ELSE350
190 BEEP:LOCATE 29,14:PRINTUSING"ｱﾅﾀ ####ﾃﾝ";PS1:LOCATE 29,5:PRINTUSING"ﾜﾀｼ ####
ﾃﾝ";PS2
200 SYMBOL(15,184),"123456789",6,2,7
210 P1(9)=D(S):XX=20:YY=160:GOSUB550
220 LOCATE 29,16:PRINT"ｷﾘﾊｲ?(1-9)"
230 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 230
240 LOCATE 29,16:PRINT"              "
250 IF VAL(A$)=0 THEN 270 ELSE IFVAL(A$)=9 THENF=P1(9):GOTO300
260 F=P1(VAL(A$)):FORA=VAL(A$) TO 8:P1(A)=P1(A+1):NEXT:GOTO280
270 IFA$="a" OR A$="A" THENH=1:GOTO680 ELSE 230
280 FORA=1TO8:P(A)=P1(A):NEXT:P(9)=0:GOSUB 510
290 FOR A=1 TO 8:P1(A)=P(A):NEXT
300 P1(9)=0:XX=20:YY=160:GOSUB550
310 S=S+1:IF S>=70 THEN 1000
320 XP=XP+42:IF XP>600 THEN YP=YP+22:XP=0
330 GOSUB 1090
340 IF ME=F¥9 AND N=5 THEN P2(9)=F:FORA=1TO9:P(A)=P2(A):NEXT:GOSUB510:HA=0:H=2:L
OCATE0,9:PRINT"ｱﾀﾘ!!":GOTO700
350 P2(9)=D(S):FORA=1TO9:P(A)=P2(A):NEXT:GOSUB510
360 FORA=1TO9:P2(A)=P(A):NEXT
370 FORA=1TO9:M(A)=P2(A)¥ 9:NEXT
380 MMM=0:FORA=1TO7:IF M(A)=M(A+1) AND M(A)=M(A+2) THEN MMM=MMM+1:IF A<5 THEN A=
A+1:NEXT ELSE390 ELSE NEXT
390 IF MMM=3 THEN H=2:GOTO680
400 FOR A=1TO7:IFM(A)=M(A+1) AND M(A)=M(A+2) THEN MS(A)=1:MS(A+1)=1:MS(A+2)=1:IF
 A<5 THEN A=A+3:NEXT ELSE 410 ELSE NEXT
410 FORA=1TO8:IFMS(A)=0 AND MS(A+1)=0 AND M(A)=M(A+1) THEN MS(A)=2:MS(A+1)=2
420 NEXT:FOR O=1TO9:IF MS(O)=0 THEN 440 ELSE NEXT
430 O=INT(RND(1)*9)+1:IF MS(O)=1 THEN430
440 IF MMM=2 THEN FOR A=1 TO9:IF MS(A)=2 THEN ME=M(A):N=5 ELSE NEXT
450 XM=XM+42:IFXM>600 THENYM=YM+25:XM=0
460 GOSUB1020:PPP=P2(O)
470 IFO=9 THEN490
480 FOR Q=O TO 8:P2(Q)=P2(Q+1):NEXT:P2(9)=0
490 S=S+1:GOSUB650:FORQ=1TO200:IF INKEY$="a" THENP1(9)=PPP:H=1:GOTO680 ELSE NEXT
:GOTO190
500 REM
510 IFP(9)=0 THEN E=7 ELSE E=8
520 FOR AA=1 TOE:FORAB=1 TO E
530 IF P(AB)>P(AB+1) THEN SWAP P(AB),P(AB+1)
540 NEXT:NEXT:RETURN
550 REM
560 IF P1(9)=0 THEN E=8:ELSE E=9
570 FOR A=1TO E:LINE(XX,YY)-(XX+41,YY+20),PSET,7,BF:IF P1(A)>80 THEN PUT@A(XX,YY
+3)-(XX+41,YY+18),E,PSET:GOTO630 ELSE ON P1(A)¥ 27+1 GOTO 580,600,620
580 PUT@(XX,YY)-(XX+41,YY+20),A,PSET,P1(A)¥9
590 GOTO 630
600 PUT@(XX,YY)-(XX+41,YY+20),B,PSET,(P1(A)-27)¥9
610 GOTO 630
620 PUT@(XX,YY)-(XX+41,YY+20),C,PSET,(P1(A)-45)¥9-1
630 XX=XX+47:NEXT A:IF E=8 THEN LINE(XX,YY)-(XX+41,YY+20),PRESET,,BF
640 RETURN
650 FOR A=0 TO 9:MM(A)=0:MS(A)=0:NEXT
660 RETURN
670 REM
680 HA=0
690 IFH=2 THEN710 ELSE FORA=1TO9:P(A)=P1(A):NEXT:GOSUB510
700 FOR A=1TO9:W(A)=P(A):NEXT:GOTO720
710 FOR A=1 TO 9:W(A)=P2(A):NEXT
720 FORA=1TO9:WW(A)=W(A)¥ 9:NEXT
730 FORA=1TO7STEP3:IFWW(A)=WW(A+1) AND WW(A+1)=WW(A+2) THEN HA=HA+1
```

```
740 NEXT:IF HA<>3 THEN LOCATE10,10:PRINT"ﾁｮﾝﾎﾞ!!    -50ﾃﾝ":SWAPO(1),O(2):IFH=2THE
N PS2=PS2-50:GOTO90ELSE PS1=PS1-50:GOTO90
750 PS=0:LOCATE 3,10:PRINTN$(H);"ﾉｱｶﾞﾘ":LOCATE17,10
760 FOR A=1 TO 9:IF W(A)>80 THEN PS=PS+40:PRINT"ｷｰﾎﾞｰ":GOTO 900 ELSE NEXT
770 IF(WW(1)¥3)=(WW(4)¥3)-1 AND (WW(4)¥3)=(WW(7)¥3)-1 THEN YA(1)=1
780 FORA=1TO7STEP3:WA(A)=WW(A) MOD 3:NEXT
790 IF WA(1)<>WA(4) AND WA(1)<>WA(7) AND WA(4)<>WA(7) THEN YA(2)=1
800 IF WW(1)=WW(4) OR WW(1)=WW(7) OR WW(4)=WW(7) THEN YA(3)=1
810 IF(WW(1)¥3)=(WW(4)¥3) AND (WW(4)¥3)=(WW(7)¥3) THEN YA(4)=1
820 IF WA(1)=WA(4) AND WA(4)=WA(7) THEN YA(5)=1
830 PS=0:IF YA(4)=1 THENPS=PS+25: PRINT"ｲｯｼｭ ";
840 IF YA(5)=1 THENPS=PS+25: PRINT"ｲｯｼｮｸ ";
850 IF YA(3)=1 THEN PS=PS+30:PRINT"ﾛｸﾚﾝ ";
860 IF YA(1)=1 THENPS=PS+20:PRINT"ｻﾝｼｭ ";
870 IF YA(2)=1 THENPS=PS+20:PRINT"ｻﾝｼｮｸ ";
880 FOR A=1 TO5:YA(6)=YA(6)+YA(A):NEXT
890 IF YA(6)=0 THEN PS=PS+10:PRINT"ﾎﾟﾝｼﾞｬﾝ ";
900 BEEP1:FORA=1TO50:NEXT:BEEP0:FOR A=1TO100:NEXT:BEEP1:FORA=1TO150:NEXT:BEEP0:F
ORA=1TO200:NEXT:BEEP1:FORA=1TO300:NEXT:BEEP0
910 IF O(H)=1 THEN PS=2*PS
920 O(1)=0:O(2)=0:O(H)=1
930 IF H=2 THEN PS1=PS1-PS:PS2=PS2+PS ELSE PS1=PS1+PS:PS2=PS2-PS
940 LOCATE 28,10:PRINTPS;"ﾃﾝ"
950 FOR A=1 TO6:YA(A)=0:NEXT
960 IF H<>2 THEN 990
970 FOR A=1 TO 9:P1(A)=P2(A):NEXT
980 XX=50:YY=70:GOSUB550
990 A$=INKEY$:IFA$="" THEN 990 ELSE90
1000 LOCATE 10,10:PRINT"ﾘｭｳｷｮｸ ﾃﾞｽ":SWAP O(1),O(2)
1010 GOTO 970
1020 LINE(XM,YM)-(XM+41,YM+20),PSET,7,BF:IF P2(O)>80 THEN PUT@A(XM,YM+3)-(XM+41,
YM+18),E,PSET:RETURN ELSE ON P2(O)¥27+1 GOTO 1030,1050,1070
1030 PUT@(XM,YM)-(XM+41,YM+20),A,PSET,P2(O)¥9
1040 RETURN
1050 PUT@(XM,YM)-(XM+41,YM+20),B,PSET,(P2(O)-27)¥9
1060 RETURN
1070 PUT@(XM,YM)-(XM+41,YM+20),C,PSET,(P2(O)-45)¥9-1
1080 RETURN
1090 LINE(XP,YP)-(XP+41,YP+20),PSET,7,BF:IF F>80 THEN PUT@A(XP,YP+3)-(XP+41,YP+1
8),E,PSET:RETURN ELSE ON F¥ 27+1 GOTO 1100,1120,1140
1100 PUT@(XP,YP)-(XP+41,YP+22),A,PSET,F¥9
1110 RETURN
1120 PUT@(XP,YP)-(XP+41,YP+22),B,PSET,(F-27)¥9
1130 RETURN
1140 PUT@(XP,YP)-(XP+41,YP+22),C,PSET,(F-45)¥9-1
1150 RETURN
1160 SYMBOL(100,60),"GAME OVER",5,3,4
1170 IF PS1>PS2 THEN S=1 ELSE S=2
1180 N$(S)=N$(S)+"ﾉｶﾁ"
1190 SYMBOL(150,130),N$(S),5,3,2:END
1200 DATA 4095,-4096,3,-4,963,48,12291,-3904,3120,1020,13311,-1,-244,-16180
1210 DATA 12483,4080,13068,13056,-13297,780,-16333,960,-15364,3135,-1,-13117
1220 DATA 63,3,0,16218,0,48,-16384,0,3120,0,0,-4096
1230 DATA 12288,0,60,0,0,768,0,15,-1024,3,48,3072,960,-49,0,12480,-16192,63
1240 DATA 4092,-1024,13056,12492,195,-3841,-12349,3888,-16192,-12544,-1009,-961
1250 DATA 12,-16336,13056,783,-4,-16384,-16384,48,12,0,12288,1008,252,0,1023,-16
384
1260 DATA 255,-256,0,16383,-256,0,-15361,-16384,48,4080,0,3072,12288,3,15372,0
1270 DATA 204,15360,63,-13,0,3084,255,-16381,783,48,4092,-12301,-256,15603,-196
1280 DATA 48,-13249,12480,12300,-15568,3084,831,-13309,195,0,-15616,3840,15
1290 DATA -1,-409,-24961,-16,102,32767,-3073,-8065,-13,-1,-6145,-3073
1300 DATA -7,-13,-15361,-385,-769,-3841,16383,63,-193,-256,255,16383
1310 DATA -16384,15423,-32,0,16383,-2048,1951,-8,121,-6145,-511,-1561
1320 DATA -2,6654,31231,-97,-1,-1,-1,-409,-24961,-16,102,32767
1330 DATA -4096,127,-16,-4096,2047,-3844,-1023,-16,831,127,-1024,192
1340 DATA 16383,-64,63,-1,-256,16383,-1,-16321,-1,-32,16383,-1
1350 DATA -8161,-1,-8,2047,-1,-2041,-1,-2,511,-1,-1,-1
1360 DATA -1,-409,-24961,-16,102,32767,-3073,-8065,-13,-1,-6145,-3073
1370 DATA -7,-13,-15361,-385,-769,-3841,16383,-1,-193,-1,-1,16383
1380 DATA -1,-961,-1,-1952,16383,-2,26527,-1,-7,-6145,-1,-1561
1390 DATA -1,-2,31231,-1,-1,-1,0,0,0
```

FM−7, NEW7, 77, 8　加藤 尚司

あっ！幼稚園児があぶない！
さあ、ロビン、救出に向かうんだ。

ストーリー

7階建のビルで火災が発生。ビルの中には幼稚園児と名画が閉じ込められたままだ。

このピンチに登場したのが、ファイヤー・ロボットのロビン。消防士が入っていけない火災現場でも、ものともしない高性能ロボットだ。でも、さすがのロビンもファイヤー・ボールにはひとたまりもない。

はたして、ロビンは無事、幼稚園児を救出できるだろうか。

遊び方

屋上の救出センターにいるロビンをテンキーで操作して、幼稚園児と名画を救出します。

幼稚園児と名画は2、4、6階に閉じこめられています。救出するには、屋上から階下に降りていくしか手はありません。ビルの床は軟質部分と硬質部分に分かれているので、うまく軟質部分を発見して穴を掘りましょう。

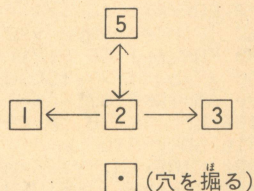
すでに、1階は火の海。火の粉が左端に達するとゲームオーバー。その前になんとしても3人の幼稚園児と名画を救出したいものです。しかし、3、5、7階にはファイヤー・ボールが走りまわっています。うまくタイミングをはかって穴を掘らないと、ロビンは死んでしまいます。

ファイヤー・ボールをよけて、幼稚園児を救出したら、急いで救出センターに向かいましょう。1回にひとりしか救出できないので、少なくとも3回はビルを上下する必要があります。

とにかく人命救助が第一。名画は幼稚園児を多く救出しているときに、一度に全部取ると高得点に結びつきますが、こどもの救出に全力を尽すこと。

操作方法

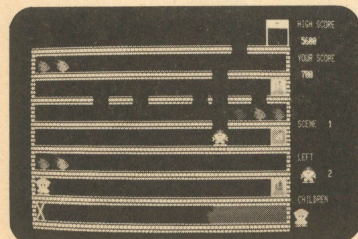
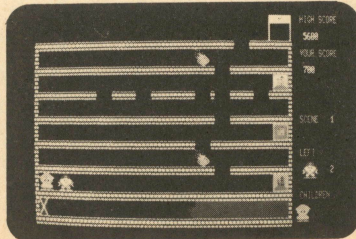
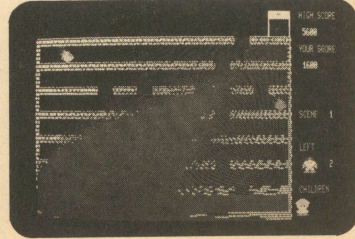
ロビンの操作には、テンキーの1 2 3 5を使います。階下に降りるには、・を使って、ビルの軟質部分を掘ります。

・（穴を掘る）

分類　アクションゲーム
言語　BASIC

作者のプロフィール

加藤尚司(17歳)。加納高校3年生。FM-7を2年前、高校合格のお祝いに買ってもらいました。それ以来、1日2時間は使っていましたが、今は受験をひかえ、まったくさわっていません。

ぼくのゲームづくりは、まず、キャラクタを作ることから始まります。キャラクタをあれこれ動かしているうちにアイデアがわき、だんだんゲームとして完成していきます。そんな作り方をしているため、フローチャートのようなものはまったく書きません。このゲームも、自分としては、くふうしだいで、もっとよくなると思います。

大学に進学したら、化学を専攻したいと思っています。マイコン以外の趣味としては音楽、とくにポリスなどのロックが好きです。

▲①ビルの床をどんどん掘ろう。

▲②さあ、幼稚園児の救出だ。

▲③救出失敗。ビルは火の海だ。

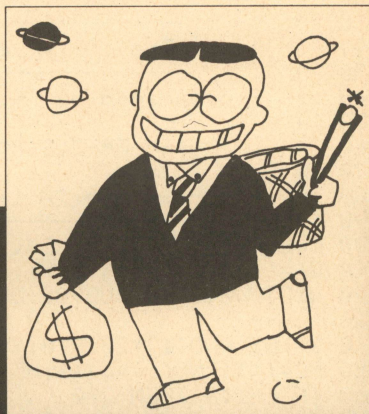
FIRE PRESSプログラムリスト

```
1000 'I         FIRE PRESS       COPYRIGHT 1983 BY K.M.D.       I
1010 'I  KANOH HIGH SCHOOL (GIFU PREFECTURAL) MICRO COMPUTER CLUB    I
1020 'I    PROGRAMED BY SHOJI KATO       :FM-8/7                     I
1030 'I                 YASUNARI SUMI    :PC-8001/PC-8001+PCG-8100   I
1040 'I                 TOMOYUKI SHIKANO:JR 100                      I
1050 'I                 JUN YAMADA       :PC-8801                    I
1060 '
1070 WIDTH80,25:CONSOLE 0,25,0,0:DEFINTA-Z:HS=50:RANDOMIZE TIME
1080 DIM BLOCK%(10),CHI%(100),PIC%(100),ROB%(100),FIRE%(35),F(12,15)
1090 FOR I=0 TO 9:READ BLOCK%(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ CHI%(I):NEXT
1100 FOR I=0 TO 98:READ PIC%(I):NEXT:FOR I=0 TO 98:READ ROB%(I):NEXT
1110 FOR I=0 TO33:READ FIRE%(I):NEXT:GOSUB 2260
1120 SC=0:RO=3:ST=1
1130 CLS:FFX=12:FW=49:FRX=1:RX=0:RX1=RX:TX=11:TX1=TX:X=12:Y=0:X1=X:Y1=Y:S=0:CHI=
0:SCH=0:PP=1
1140 COLOR 6:LOCATE 68,0:PRINT"HIGH SCORE":LOCATE 68,4:PRINT"YOUR SCORE":LOCATE
68,21:PRINT"CHILDREN":LOCATE 68,16:PRINT"LEFT":LOCATE 68,12:PRINT"SCENE"
1150 COLOR 7:LOCATE 68,2:PRINTHS*100:LOCATE 75,18:PRINT RO-1:LOCATE 75,12:PRINT
ST:PUT@A(550,140)-(581,155),ROB%,PSET
1160 GOSUB 1850
1170 'MAIN
1180 LOCATE 68,6:PRINT SC*100
1190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1230
1200 K=INSTR("2135.",A$):ON K GOSUB 1400,1420,1440,1460,1490
1210 LINE(X1*40+8,Y1*12+8)-(X1*40+39,Y1*12+23),PSET,0,BF
1220 IF X=12 AND Y=0 AND CHI=1 THEN CHI=0:SCH=SCH+1:FOR I=0 TO5:BEEP1:FOR J=0 TO
3:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 25:NEXT:BEEP1:FOR J=0 TO 3:NEXT:BEEP0:NEXT:PUT@A(500+SCH
*35,180)-(531+SCH*35,195),CHI%,PSET:SC=SC+5:IF SCH=3 THEN 1650
1230 IF F(X,Y)=1 OR F(X,Y)=2 THEN GOSUB 1790
1240 PUT@A(X*40+8,Y*12+8)-(X*40+39,Y*12+23),ROB%,PSET:X1=X:Y1=Y
1250 'FIRE BALL
1260 RX=RX+FRX:IF RX>11 OR RX<1 THEN FRX=-FRX
1270 FORI=2TO10STEP8:LINE(RX1*40+8,I*12+8)-(RX1*40+39,I*12+23),PSET,0,BF
1280 PUT@(RX*40+8,I*12+8)-(RX*40+39,I*12+23),FIRE%,PSET,6:NEXT
1290 RX1=RX:IF (Y=2 OR Y=10) AND X=RX THEN 1540
1300 TX=TX-FRX
1310 LINE(TX1*40+8,80)-(TX1*40+39,95),PSET,0,BF
1320 PUT@(TX*40+8,80)-(TX*40+39,95),FIRE%,PSET,6
1330 TX1=TX:IF Y=6 AND X=TX THEN 1540
1340 FW=FW+1:IF FW<70-ST*10 THEN 1380
1350 FFX=FFX-1:FW=0
1360 IF FFX=0 THEN 1610
1370 LINE(FFX*40+8,176)-(519,191),PSET,2,BF:PUT@(FFX*40-11,176)-(FFX*40+20,191),
FIRE%,PSET,2
1380 GOTO 1180
1390 'MOVE
1400 Y=Y+1:IF F(X,Y)=5 OR F(X,Y)=4 OR Y>12 THEN Y=Y1
1410 RETURN
1420 X=X-1:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF Y MOD 2=1 THEN X=X1
1430 RETURN
1440 X=X+1:IF X>12 THEN X=12 ELSE IF Y MOD 2=1 THEN X=X1
1450 RETURN
1460 IF Y=0 THEN RETURN
1470 Y=Y-1:IF F(X,Y)=5 OR F(X,Y)=4 OR Y<0 THEN Y=Y1
1480 RETURN
1490 IF Y=14 THEN RETURN
1500 IF F(X,Y+1)<>5 OR X=0 OR X=12 THEN RETURN
1510 LINE(X*40+8,Y*12+23)-(X*40+39,Y*12+31),PSET,0,BF:F(X,Y+1)=0:RETURN
1520 IF F(X,Y-1)<>5 OR X=0 OR X=12 THEN RETURN
1530 'SUB
1540 PUT@(X*40+8,Y*12+8)-(X*40+39,Y*12+23),ROB%,XOR,6
1550 R=R-1:FOR I=0 TO 3000:NEXT:RO=RO-1
1560 IF RO<1 THEN SYMBOL(100,5),"GAME OVER",3,2,7 ELSE GOTO 1130
1570 IF HS<SC THEN HS=SC
1580 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1590 SYMBOL(100,178),"HIT RETURN KEY",2,1,7
1600 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN 1120 ELSE 1600
1610 CIRCLE(10,190),30,2,,,,F:CIRCLE(8,190),15,6,,,,F:FOR I=0 TO 100:BEEP1:BEEP0
:NEXT
1620 FOR I=0 TO 526 STEP 6:LINE(0,190)-(I,199),PSET,2:NEXT
1630 FOR I=199 TO 24 STEP -2:LINE(0,190)-(526,I),PSET,2:NEXT
1640 FOR I=526 TO 0 STEP -6:LINE(0,190)-(I,25),PSET,2:NEXT:RO=0:GOTO 1560
1650 SC=SC+5*ST:ST=ST+1
1660 IF ST MOD 3=0 THEN GOSUB 1690
1670 SYMBOL(100,10),"BONUS !",4,2,5
1680 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 1130
1690 CLS:FOR I=0 TO 639 STEP 4:LINE(I,116)-(I+1,199),PSET,4,BF:LINE(I+1,119)-(I+
2,199),PSET,4,BF:NEXT
```

リスト続く

```
1700 LINE(0,113)-(90,90),PSET,7,BF:LINE(0,92)-(30,105),PSET,5,BF:LINE(35,92)-(87
,105),PSET,5,BF:LINE(0,107)-(92,107),PSET,2:LINE(0,109)-(92,109),PSET,2:CIRCLE(9
2,112),5,2,,,,F:CIRCLE(82,112),5,6,,,,F
1710 CIRCLE(50,110),15,0,,,,F:CIRCLE(50,110),10,7
1720 PUT@A(550,100)-(581,115),ROB%,PSET
1730 FOR I=100 TO 500 STEP 40:FOR J=0 TO 15:PUT@A(I,100)-(I+31,100+J),CHI%,PSET:
NEXT:NEXT
1740 SYMBOL(10,10),"VERY GOOD!",7,2,7:SYMBOL(12,11),"VERY GOOD!",7,2,1
1750 FOR I=500 TO 100 STEP -40:FOR J=0 TO 15:LINE(I,100)-(I+31,100+J),PSET,0,BF:
NEXT:NEXT
1760 LINE(550,100)-(581,115),PSET,0,BF
1770 FOR I=500 TO 100 STEP -20:PUT@A(I,100)-(I+31,115),ROB%,PSET:LINE(I,100)-(I+
31,115),PSET,0,BF:NEXT
1780 FOR I=0 TO 3000:NEXT:LINE(10,10)-(639,50),PSET,0,BF:RETURN
1790 IF F(X,Y)=1 AND CHI>0 THEN X=X1:Y=Y1:RETURN
1800 IF F(X,Y)=1 THEN CHI=CHI+1
1810 FOR I=0 TO 2:BEEP1:FOR J=0 TO 5:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP1:FOR J=0
 TO 5:NEXT:BEEP0:NEXT
1820 IF F(X,Y)=1 THEN SC=SC+1:F(X,Y)=0:RETURN
1830 IF F(X,Y)=2 THEN SC=SC+2*SCH+1:F(X,Y)=0:RETURN
1840 'SCREEN
1850 BLC=8-ST:IF BLC<1 THEN BLC=1
1860 FOR FY=3 TO 24:PUT@(0,FY*8)-(15,FY*8+7),BLOCK%,PSET,BLC:PUT@(512,FY*8)-(527
,FY*8+7),BLOCK%,PSET,BLC:NEXT
1870 LINE(8,0)-(15,199),PSET,0,BF:LINE(512,0)-(520,199),PSET,0,BF
1880 LINE(480,0)-(525,24),PSET,7,BF:LINE(482,8)-(523,24),PSET,0,BF:SYMBOL(493,0)
,"+",2,1,2
1890 LINE(8,191)-(25,176),PSET,2,BF:SYMBOL(9,176),"X",2,2,7
1900 FOR FX=0 TO 32:FOR FY=3 TO 24 STEP 3
1910 PUT@(FX*16,FY*8)-(FX*16+15,FY*8+7),BLOCK%,PSET,BLC
1920 NEXT:NEXT
1930 FOR CY=2 TO 7 STEP 2:PUT@A(8,CY*24+8)-(39,CY*24+23),CHI%,PSET:F(0,CY*2)=1:P
UT@A(488,CY*24+8)-(519,CY*24+23),PIC%,PSET:PUT@(488,CY*24+8)-(519,CY*24+23),PIC%
,XOR,CY:F(12,CY*2)=2:NEXT
1940 FOR FX=0 TO 12:FOR FY=1 TO 16 STEP 2:F(FX,FY)=5:NEXT:NEXT
1950 FOR VY=1 TO 13 STEP 2:FOR I=1 TO 10:F(INT(RND*12),VY)=4:NEXT:NEXT
1960 RETURN
1970 'CHARACTER DATA
1980 DATA 32382,0,-6169,-6169,-6169,0,32382,32382,0,0
1990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4668,15504
2000 DATA 1122,17952,2402,17984,573,15488,146,18688,500,-24704,3071,-32
2010 DATA 5119,-56,2047,-48,254,32640,2340,9360,31,-2048,511,-128
2020 DATA 4095,-16,32767,-2,-1,-1,16383,-4,8163,-14344,8163,-14344
2030 DATA 2047,-32,255,-256,15,-4096,3072,48,7169,-32712,3072,48
2040 DATA 0,0,4094,32760,31,-2048,511,-128,4095,-16,32767,-2
2050 DATA -1,-1,7038,-16680,5859,18096,3554,-14488,893,-16704,219,27904
2060 DATA 502,-8320,4095,-16,7167,-24,2047,-48,0,0,2926,28088,0,0,0
2070 DATA 0,0,4095,-12304,16383,-30724,16382,508,16335,-4,16263,-24580
2080 DATA 16383,-4,16351,-4,16351,-4,16383,-25092,16383,-4,15872,124
2090 DATA 12288,12,0,0,0,0,0,0,-1,-1,-4096,12303
2100 DATA -16384,30723,-16383,-509,-16335,-509,-16263,-25085,-16263,-509,-16295,
-509
2110 DATA -16289,-253,-16257,-25341,-16257,-253,-16384,3,-16384,3,-16384,3
2120 DATA -4096,15,-1,-1,-1,-1,-1,-12289,-1,-30721,-2,511
2130 DATA -49,-1,-121,-24577,-1,-1,-33,-1,-33,-1,-1,-25089
2140 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,-8192,511,-128
2160 DATA 4081,-28688,2047,-32,-7170,32711,16382,32764,16359,-6148,-7688,8071
2170 DATA 504,8064,504,8064,0,0,8190,32760,7,-8192,127,-512
2180 DATA 511,-256,1023,-128,2047,-64,8191,-8,32753,-28674,16383,-4
2190 DATA -7169,-57,12415,-500,12319,-2036,-8185,-8185,343,-5504,511,-128
2200 DATA 1020,16320,8190,32760,0,0,0,0,3,-16384,0,0
2210 DATA 7,-8192,511,-128,4081,-28688,2047,-32,-7170,32711,12414,32268
2220 DATA 12319,-2036,-8185,-8185,343,-5504,504,8064,0,0,8190,32760,0,0,0
2230 DATA -16384,0,3168,0,0,0,24675,0,1840,0,-16129,-26624
2240 DATA 3135,-2048,25567,-256,3583,-6208,511,-400,927,-72,1663,-196
2250 DATA 831,-8,255,-32,31,-256,1,-4096,0,0
2260 'TITLE
2270 SYMBOL(150,10),"FIRE PRESS",3,1,6:SYMBOL(152,11),"FIRE PRESS",3,1,2
2280 PUT@A(100,30)-(131,45),PIC%,PSET:SYMBOL(160,30),"PICTURE",2,2,6:SYMBOL(400,
30),"BONUS",2,2,1
2290 PUT@A(100,50)-(131,65),CHI%,PSET:SYMBOL(160,50),"CHILDREN",2,2,6:SYMBOL(400
,50),"100 PTS.",2,2,1
2300 PUT@A(100,70)-(131,85),CHI%,PSET:SYMBOL(160,70),"(IN BOX)",2,2,6:SYMBOL(400
,70),"500 PTS.",2,2,1
2310 PUT@A(400,130)-(431,145),ROB%,PSET:SYMBOL(365,135),"1",2,1,5:SYMBOL(460,135
),"3",2,1,5:SYMBOL(407,115),"5",2,1,5:SYMBOL(407,155),"2   [.] - DIG",2,1,5
2320 SYMBOL(400,180),"HIT RETURN KEY",2,1,3
2330 PUT@(200,130)-(231,145),FIRE%,XOR,6:SYMBOL(150,150),"FIRE BALL",2,1,6
2340 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETURN
2350 PUT@(200,130)-(231,145),FIRE%,XOR,6:GOTO 2330
```

FM-7, NEW7, 77, 8 竹内 公一

The Walkman（ザ ウォークマン）

ストーリー

この街では、お金は働いて得るんじゃなくて、拾うもの。街の住人であるウォークマンは、今日もひたすら歩き続けてお金を拾い集めている。

だけど、世の中そんなに甘くない。歩いた跡は二度と歩けないし、ゴミもいっぱい落ちている。さて、さて、今日のウォークマンの稼ぎはいくらになるやら。

遊び方

ウォークマンを操作して、ひたすら歩くゲーム。一歩進むたびにポイントがあがるので、ひたすら歩いて得点を稼ぎましょう。ドル袋の「$」を拾えば（ぶつかれば、拾ったことになる）、ボーナスポイントが面数に応じてもらえます。「*」は次の面へのカギで、拾うと新しい面に進むことができます。

ただし、「$」「*」以外のキャラクタ（ゴミ）に当たるとウォークマンは死んでしまい、ゲームオーバー。意地の悪い透明なゴミもときどき落ちているから注意が必要です。ゴミ以外に、自分の足跡にぶつかってもおしまいです。

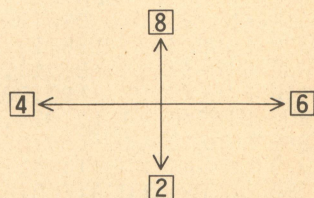
1面をクリアーして2面目に進むと、上下あるいは左右のどちらかのカベがなくなり、反対側に突き抜けることができるようになります。さらに4面に進むと上下左右のカベがなくなるので、うまく利用すれば、高得点につながります。

500ポイント稼ぐと、ブザーが鳴ってウォークマンがひとり増加。得点をのばして、ハイスコア・ベスト5に入れば、プレイヤーの名前を書き込むことができます。

▲①ウォークマン2のはじまりだ。

操作方法

ウォークマンはひたすら一定の方向に進むので、テンキーの 2 4 6 8 を使って方向を変えます。

▲②奮闘むなしくゲームオーバー。

改造のポイント

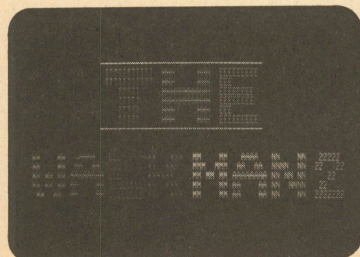
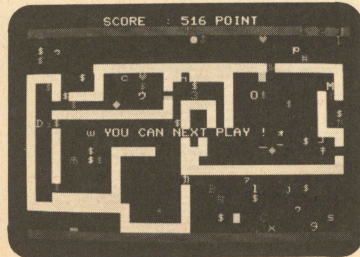
470行と890行の「SC＞500」の数字を修正すると、ウォークマンがひとり追加されるスコアを変えることができます。たとえば「SC＞300」とすれば、300点になったときにウォークマンが増えます。

分類　アクションゲーム
言語　BASIC＋機械語

作者のプロフィール

竹内公一（19歳）。コンピュータの専門学校学生で、プログラマーをめざしています。いまは、もっぱらCOBOLを勉強中！

マイコン歴は2年半で、FM-8を愛用しています。今回のウォークマン2は私のはじめての投稿作品です。完成したときには傑作だと思いましたが、いまでは、だいぶ不満があります。夏休みにはアドベンチャーの大作を作りたいと思っています。期待していてください。

マイコン以外の趣味は、旅行とバイク。休み中はこちらの方も楽しむつもりです。

The Walkman プログラムリスト

```
100 ┌──────────────────────────────────┐
110 '|   ┌──────────────────┐           |
120 '| ||||| |The  walk  man 2| |||||  |
130 '|   └──────────────────┘           |
140 '|   programed by  K.Takeuchi       |
150 '|                                  |
160 '|      for FM-7,8(ハ"イソク CPU)     |
170 '|                                  |
180 '| ────────── 59年 1月 11日 ──────── |
190 '└──────────────────────────────────┘
200 CLEAR,&H5FFF:DIM NE$(5),HS(5),N(10):GOTO1120
210 GA=1:BO=10:BX=0:DE=1:LF=1:MA=1:ME=0:PO=1:SC=0:BE=1
220 WIDTH40,25:GOSUB980:DE=0:CLS
230 '-----
240 X=INT(RND(1)*20)+10:Y=INT(RND(1)*10)+5
250 MO=INT(RND(1)*4)+1:ME=ME+1:IF ME>4 THEN ME=ME-4
260 IF FM<>8 THEN 290
270 IF MA>4 THEN CR=219:MOTOROFF ELSE CR=135:MOTORON
280 IF MA>8 THEN LE=1:CR=244 ELSE LE=0:GOTO310
290 IF MA>4 THEN CR=219 ELSE CR=135
300 IF MA>8 THEN LE=1:CR=244 ELSE LE=0
310 ON ME GOTO 320,330,350,370
320 LINE(1,1)-(38,23),CHR$(254),1,B:GOTO370
330 LINE(1,1)-(38,1),CHR$(254),1
340 LINE(1,23)-(38,23),CHR$(254),1:GOTO370
350 LINE(1,1)-(1,23),CHR$(254),1
360 LINE(38,1)-(38,23),CHR$(254),1
370 CA=INT(RND(1)*6)+2:IF MA=1 THEN CA=7
380 COLOR7:LOCATE10,0:PRINT"SCORE  :"
390 COLOR10:LOCATE33,1:PRINT"[";MA;"]"
400 '-----
410 J=J+1:IF J=2 THEN J=0:GOTO470
420 XH=INT(RND(1)*36)+2:YH=INT(RND(1)*21)+2
430 CO=INT(RND(1)*6)+1:NN=INT(RND(1)*50)+1
440 IF NN>20 THEN CH=INT(RND(1)*221)+34:GOTO460
450 CH=36:IF NN=7 THEN CH=42
460 COLOR CO:LOCATE XH,YH:PRINTCHR$(CH):GOTO510
470 IF SC>500 AND BE=1 THEN BE=0 ELSE 490
480 FOR I=0 TO99:EXEC&H6080:EXEC&H6088:NEXT
490 SC=INT(SC):COLOR7:LOCATE 18,0:PRINT SC;"POINT"
500 '-----
510 K$=INKEY$
520 IF K$="2" THEN MO=1:GOTO730
530 IF K$="4" THEN MO=2:GOTO730
540 IF K$="6" THEN MO=3:GOTO730
550 IF K$="8" THEN MO=4:GOTO730
560 GOTO730
570 '-----
580 PP=SCREEN(X,Y)
590 IF PP=0 THEN PO=PO/2:SC=SC+PO:PO=PO*2:RETURN
600 IF PP=36 THEN SC=SC+BO:EXEC&H6000:RETURN
610 IF PP=42 THEN 940 ELSE 790
620 '-----
630 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(CR)
640 SU=SU+1:IF SU=LE THEN 400
650 SU=0:EXEC&H6080:EXEC&H6088:GOTO400
660 '-----
670 IF X=39 THEN X=1:RETURN
680 IF X=0 THEN X=38:RETURN
690 IF Y=0 THEN Y=23:RETURN
700 IF Y=24 THEN Y=1:RETURN
710 RETURN
720 '-----
730 COLORCA:ON MO GOTO 740,750,760,770
```

```
740 Y=Y+1:GOSUB670:GOSUB580:GOTO630
750 X=X-1:GOSUB670:GOSUB580:GOTO630
760 X=X+1:GOSUB670:GOSUB580:GOTO630
770 Y=Y-1:GOSUB670:GOSUB580:GOTO630
780 '-----
790 IF FM=8 THEN MOTOR OFF
800 EXEC&H6040:SC=INT(SC):IF LF=1 THEN 890
810 COLOR6:LOCATE 10,0:PRINT"SCORE  :";SC;"POINT"
820 IF SC<HS(5) THEN 860
830 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 11,23:EXEC&H6080
840 PRINT"You are Hi-Score !":EXEC&H6088:NEXT
850 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF:GOSUB1920
860 COLOR4:LOCATE 10,12:PRINT"TRY AGAIN ?  (Y/N)"
870 K$=INKEY$:IF K$="Y" OR K$="y" THEN 210
880 IF K$="N" OR K$="n" THEN 1540 ELSE 870
890 IF SC<500 THEN 810 ELSE LF=0:ME=ME-1
900 COLOR7:LOCATE 10,12:PRINT"YOU CAN NEXT PLAY !"
910 FOR I=0 TO 3000:NEXT:EXEC&H6020
920 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF:WIDTH40,25:GOTO240
930 '-----
940 IF FM=8 THEN MOTOR OFF
950 MA=MA+1:EXEC&H6020:SC=INT(SC)
960 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF:BO=(MA-1)*5+10:PO=PO+1
970 COLOR5:LOCATE 12,3:PRINT"SCORE :";SC;"POINT"
980 IF DE=0 THEN 1000 ELSE RANDOMIZE(TIME/3)
990 COLOR5:LOCATE 10,3:PRINT"HI-SCORE :";HS(1);"POINT"
1000 DY=50:FOR DX=100 TO 200
1010 CO=INT(RND(1)*7)+1:DY=DY+1:EXEC&H6060
1020 LINE(DX,DY)-(639-DX,199-DY),PSET,CO,B
1030 NEXT:COLOR7
1040 LINE(7,9)-(32,15),CHR$(135),0,BF
1050 IF PO<10 THEN 1070
1060 LOCATE 7,10:PRINT"1ﾎﾟ ｱﾙｸｺﾞﾄﾆ  ････";PO;"POINT":GOTO1080
1070 LOCATE 7,10:PRINT"1ﾎﾟ ｱﾙｸｺﾞﾄﾆ  ････ ";PO;"POINT"
1080 LOCATE 7,12:PRINT"｢$｣ (BONUS)  ････";BO;"POINT"
1090 LOCATE 7,14:PRINT"｢*｣ (K E Y)  ････ NEXT TRY"
1100 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1110 CLS:IF DE=0 THEN 230 ELSE RETURN
1120 '-----
1130 WIDTH40,25:COLOR4:RESTORE 1660
1140 INPUT" ｺﾉ ﾏｲｺﾝ ﾊ ﾊﾞｲｿｸ FM-8 ﾃﾞｽｶ ? (Y/N) ",AN$
1150 IF AN$="Y" OR AN$="y" THEN FM=8
1160 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,0
1170 READ T$:COLOR7:LOCATE 20,1:PRINT T$
1180 FOR I=2 TO 7:COLOR 1
1190 READ T$:LOCATE 20,I:PRINT T$:NEXT
1200 READ T$:COLOR7:LOCATE 20,8:PRINT T$
1210 FOR I=10 TO 15:COLOR 4
1220 READ T$:LOCATE 3,I:PRINT T$:NEXT
1230 FOR I=10 TO 15:COLOR 6
1240 READ T$:LOCATE 40,I:PRINT T$:NEXT
1250 FOR I=1 TO 5:HS(I)=1000:READ P$:NE$(I)=P$:NEXT
1260 IF PEEK(&H6000)=&HC6 THEN 1280
1270 SYMBOL(160,180),"( ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ )",2,1,7:GOTO2370
1280 FOR I=0 TO 4000:NEXT
1290 CLS:FOR Y=20 TO 199 STEP 30:C=C+1
1300 SYMBOL(120,5),"---- MESSAGE ----",3,2,5
1310 LINE(80,Y)-(560,Y+30),PSET,C,BF:NEXT:COLOR7
1320 LOCATE 18,5:PRINT" ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ ﾃﾝ･key ｦ ﾂｶｯﾃ ｱﾙｷﾏﾜﾙ ﾄ ｲｳ ﾓﾉ ﾃﾞｽ "
1330 LOCATE 18,7:PRINT" ｶﾞﾒﾝ ﾊ 4ﾒﾝ ｱﾘ 5ﾒﾝ ｲｺｳ ﾊ ﾓﾄﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾆ ﾓﾄﾞﾘﾏｽ "
1340 LOCATE 18,9:PRINT" ﾏﾀ､ 5ﾒﾝ ｲｺﾞﾉ ﾒﾝ ﾃﾞﾊ ｽﾋﾟｰﾄﾞｶﾞ ﾍﾝｶ ｼﾏｽ (???) "
1350 LOCATE 19,11:PRINT" ｢$｣ (ｶﾈ ﾌﾞｸﾛ) ｦ ﾋﾛｳﾄ ﾎﾞｰﾅｽ ﾎﾟｲﾝﾄ ｶﾞ ﾓﾗｴﾏｽ "
1360 LOCATE 19,13:PRINT" ｢*｣ (ｶ ｷﾞ) ｦ ﾋﾛｳﾄ ﾂｷﾞﾉ ﾒﾝ ﾍ ｽｽﾑ ｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾙ "
1370 LOCATE 19,15:PRINT" ｢ｿﾉﾀ ﾉ ｷｬﾗｸﾀｰ｣ = ｺﾞﾐ ﾃﾞｽ｡(ﾅｶﾆﾊ ﾐｴﾅｲ ﾉﾓｱﾙ) "
1380 LOCATE 18,17:PRINT" ﾅｵ､ ｶﾍﾞﾆ ﾌﾞﾂｶｯﾀﾘ､ ｺﾞﾐ ﾆ ﾂﾏｽﾞｲﾀﾗ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞ｡ "
```

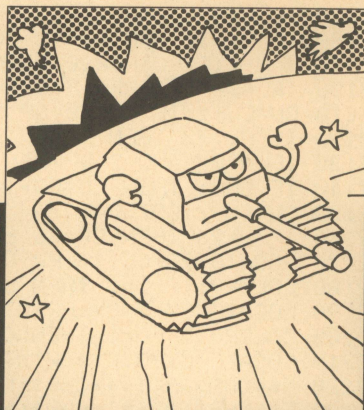
リスト続く

```
1390 LOCATE 23,19:PRINT"     [8]     "
1400 LOCATE 23,20:PRINT"      |      "
1410 LOCATE 23,21:PRINT"[4]───┼───[6]"
1420 LOCATE 23,22:PRINT"      |      "
1430 LOCATE 23,23:PRINT"     [2]     "
1440 COLOR CO:LOCATE 45,22:PRINT" Hit any key. "
1450 EXEC&H6080:EXEC&H6088:IF CO>7 THEN CO=1
1460 FOR I=0 TO 100:NEXT I
1470 CO=CO+1:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1440
1480 FOR Y=0 TO 199:C=INT(RND(1)*7)+1
1490 LINE(80,Y)-(560,Y),PSET,C:NEXT
1500 FOR I=0 TO 2000:NEXT:FOR Y=0 TO 199 STEP2
1510 LINE(0,Y)-(639,Y),PRESET:LINE(0,199-Y)-(639,199-Y),PRESET
1520 NEXT:GOTO210
1530 '-----
1540 WIDTH40,20:GOSUB2290:WIDTH80,25:COLOR 7
1550 SYMBOL(80,50),"ﾓｳｲﾁﾄﾞ Hi-score ﾆ ｲﾄﾞﾐ ﾏｾﾝｶ ?",2,3,5
1560 SYMBOL(330,90),"(Yes) or (No)",2,2,3
1570 A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1590
1580 IF A$="N" OR A$="n" THEN 1620 ELSE 1570
1590 SYMBOL(100,120),"ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｽ｡ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ !",2,3,4
1600 SYMBOL(358,120),"ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ !",2,3,2
1610 FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOTO210
1620 SYMBOL(100,120),"ｵﾂｶﾚ ｻﾏﾃﾞｼﾀ｡ ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞ ﾁｮ !",2,3,6
1630 SYMBOL(310,120),"ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞ ﾁｮ !",2,3,2
1640 FOR I=0 TO 4000:NEXT:LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF
1650 WIDTH80,25:COLOR7,0:CLS:END
1660 DATA"-------------------------------------"
1670 DATA" TTTTTTTTTT   HHH     HHH  EEEEEEEEE "
1680 DATA" TTTTTTTTTT   HHH     HHH  EEE       "
1690 DATA"    TTTTT     HHHHHHHHHHH  EEEEEEEE  "
1700 DATA"    TTTTT     HHHHHHHHHHH  EEEEEEEE  "
1710 DATA"    TTTTT     HHH     HHH  EEE       "
1720 DATA"    TTTTT     HHH     HHH  EEEEEEEEE "
1730 DATA"-------------------------------------"
1740 DATA"                                     "
1750 DATA" WW    WW   AAAA   LLL      KK   KKK "
1760 DATA" WW    WW  AA  AA  LLL      KK  KKK  "
1770 DATA" WW WW WW AAAAAAAA LLL      KKKKKK   "
1780 DATA" WW WW WW AA    AA LLLLLLLL KK  KKK  "
1790 DATA"  WW   WW AA    AA LLLLLLLL KK   KKK "
1800 DATA"                                     "
1810 DATA" MM    MM   AAAA   NN    NN   22222  "
1820 DATA" MMM  MMM  AA  AA  NNNN  NN  22   22 "
1830 DATA" MM MM MM AAAAAAAA NN NN NN     22   "
1840 DATA" MM    MM AA    AA NN  NNNN   22     "
1850 DATA" MM    MM AA    AA NN    NN  2222222 "
1860 DATA ◤ Popcom ◢,Walk man 2,FM-8 is," very good",!!!!!!!!!
1870 DATA"A  B  C  D  E  F  G  H  I  J"
1880 DATA"K  L  M  N  O  P  Q  R  S  T"
1890 DATA"U  V  W  X  Y  Z  . RUB   END"
1900 '-----
1910 LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF
1920 WIDTH40,20:CX=4:CY=7:CU=0:Z=0:H=0
1930 COLOR3:LOCATE CX,CY:PRINT" └─┘"
1940 FOR I=0 TO 10:N(I)=0:NEXT
1950 RESTORE1870:COLOR7
1960 READT$:LOCATE5,6:PRINTT$
1970 READT$:LOCATE5,8:PRINTT$
1980 READT$:LOCATE5,10:PRINTT$
1990 COLOR6:LOCATE15,17:PRINT"NAME :  ----------"
2000 COLOR5:LOCATE15,18:PRINT"────────────────────"
2010 A$=INKEY$:FOR I=0 TO 100:NEXT
2020 IF A$=CHR$(&H1D) THEN CX=CX-3 ELSE 2060
2030 IF CX<4 AND CY>7 THEN CX=31:CY=CY-2:Q=1
```

```
2040 IF CX<4 AND CY=7 THEN CX=CX+3:GOTO2010
2050 H=H-1:EXEC&H6080:EXEC&H6088:GOTO2180
2060 IF A$=CHR$(&H1C) THEN CX=CX+3 ELSE 2100
2070 IF CX>31 AND CY<11 THEN CX=4:CY=CY+2:Q=1
2080 IF CX>31 AND CY=11 THEN CX=CX-3:GOTO2010
2090 H=H+1:EXEC&H6080:EXEC&H6088:GOTO2200
2100 IF A$=" " THEN EXEC&H6080:EXEC&H6088:GOTO2110 ELSE 2010
2110 CU=CU+1:IF CU>10 OR H=29 THEN 2220
2120 IF H<>27 THEN 2160
2130 IF H=27 AND Z>0 THEN NE(Z)=0:Z=Z-1:GOTO2140
2140 IF CU=1 THEN CU=CU-1:GOTO2010 ELSE COLOR6:LOCATE21+CU,17:PRINT"-"
2150 CU=CU-2:GOTO2010
2160 IF H=26 THEN CH=46 ELSE IF H=28 THEN CH=32 ELSE CH=H+65
2170 LOCATE 22+CU,17:PRINTCHR$(CH):Z=Z+1:N(Z)=CH:GOTO2010
2180 COLOR3:IF Q=1 THEN Q=0:LOCATE4,CY+2:PRINT"   "
2190 LOCATE CX+3,CY:PRINT"   ":LOCATE CX,CY:PRINT"└─┘":GOTO2010
2200 COLOR3:IF Q=1 THEN Q=0:LOCATE 31,CY-2:PRINT"   "
2210 LOCATE CX-3,CY:PRINT"   ":LOCATE CX,CY:PRINT"└─┘":GOTO2010
2220 N$=CHR$(N(1))+CHR$(N(2))+CHR$(N(3))+CHR$(N(4))+CHR$(N(5))
2230 E$=CHR$(N(6))+CHR$(N(7))+CHR$(N(8))+CHR$(N(9))+CHR$(N(10))
2240 NE$(0)=N$+E$:IF SC>HS(5) THEN HS(5)=SC:NE$(5)=NE$(0)
2250 FOR I=4 TO 1 STEP-1:IF HS(I)>SC THEN 2280
2260 SWAP HS(I+1),HS(I):SWAP NE$(I+1),NE$(I)
2270 SWAP HS(I),SC:SWAP NE$(I),NE$(0):NEXT
2280 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF
2290 SYMBOL(120,10),"Today's HI-SCORE",3,4,7
2300 SYMBOL(125,12),"Today's HI-SCORE",3,4,6
2310 SYMBOL(122,11),"Today's HI-SCORE",3,4,2
2320 FOR I=1 TO 5:COLOR 6-I:Y=6+I*2
2330 LOCATE 3,Y:PRINT"(";I;")";:COLOR 7:PRINT HS(I);"POINT";
2340 COLOR 4:PRINT" ····· ";:COLOR 6:PRINT NE$(I):NEXT
2350 FOR I=0 TO 5000:NEXT:WIDTH40,25:RETURN
2360 '-----
2370 I=&H5FFF:RESTORE2400
2380 I=I+1:READ A$:IF A$="*" THEN1290
2390 D=VAL("&H"+A$):POKE I,D:GOTO2380
2400 DATA C6,10,8E,00,FC,86,81,B7
2410 DATA FD,03,30,1F,26,FC,8E,00
2420 DATA FC,86,01,B7,FD,03,30,1F
2430 DATA 26,FC,5A,26,E5,39,00,00
2440 DATA C6,FF,8E,00,86,86,81,B7
2450 DATA FD,03,30,1F,26,FC,8E,00
2460 DATA 86,86,01,B7,FD,03,30,1F
2470 DATA 26,FC,5A,26,E5,39,00,00
2480 DATA C6,20,8E,0F,00,86,81,B7
2490 DATA FD,03,30,1F,26,FC,8E,00
2500 DATA AA,86,01,B7,FD,03,30,1F
2510 DATA 26,FC,5A,26,E5,39,00,00
2520 DATA 8E,00,FF,86,81,B7,FD,03
2530 DATA 30,1F,26,FC,86,01,B7,FD
2540 DATA 03,39,00,00,00,00,00,00
2550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2560 DATA 86,81,B7,FD,03,39,00,00
2570 DATA 86,01,B7,FD,03,39,00,00
2580 DATA 54,68,69,73,20,70,72,6F
2590 DATA 67,72,61,6D,20,69,73,20
2600 DATA 20,77,72,69,74,65,6E,20
2610 DATA 69,6E,20,76,65,72,79,20
2620 DATA 65,61,73,79,20,6D,61,63
2630 DATA 68,69,6E,65,20,6C,61,6E
2640 DATA 67,75,61,67,65,20,28,20
2650 DATA 62,79,20,4B,00,54,20,29
2660 DATA "*","Good luck to you"
60000 A$=INKEY$
60025 IF A$<>" " THEN 20
60030 RETURN
```

X1(db-BASIC)　（伊藤 俊輔）

あっ、あぶない!! 敵の戦車がやってきた。自分の陣地を死守するのだ！

わっ！TANKだ

ゲームのスタート

db-BASICがないと遊べません。まず、それをLOADしてから、プログラムリストを入力してください。RUNさせるとタイトルとキャラクター、キー操作の説明画面が出ます。

敵のタンクは黄色、自分のタンクは水色、ベースフラッグは黄色です。赤レンガの防壁の中で、ゲームは展開されます。

スペースバーをおすとゲームが始まります。

ストーリー

ぼくの陣地に旗が3本あります。この旗を取られないようにしなければなりません。陣地は、二重のレンガで囲まれているのですが、向こうからレンガの壁を破って、敵のタンクがズンズンやってきます。

3台のタンクに応戦し、敵が旗のところまで来ないようにしてください。自分のタンクは全部で6台ありますので、次の画面にいけるようにガンバッてみましょう。

ゲームの説明

一面クリアするごとに、防壁のある画面とない画面が交互に出ます。この防壁のパターンは全部で6種類あり、どんどんクリアしていくと、12面ごとに最初のパターンから操りかえします。でも、ここまでくるのは容易ではありません。

敵のタンクは3台から5台まで出現します。自分のタンクが6台あるからといって、油断は禁物です。自分のタンクが全滅するか、旗3本を取られるとゲームオーバーになります。

自分のタンクの弾丸は、進行方向になら自由に撃つことができますが、つづけて2発撃つと、前の弾はキャンセルされます。

アーケードゲームのタンクバタリアンを参考にした作品です。まったく同じというわけではありませんが、なつかしく思う人もいるのでは…。

操作方法

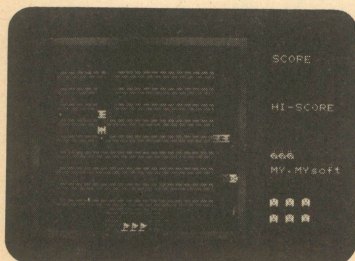
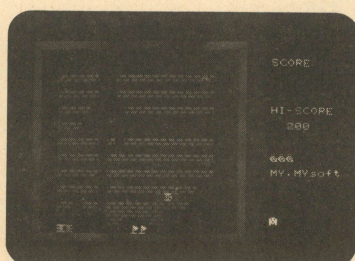
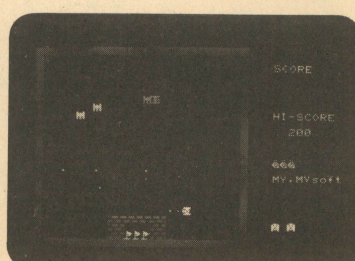
テンキー（8、2、4、6）、または、ジョイスティックを使って上下左右と、方向を変えます。スペースバーで弾を発射してください。方向移動がスムーズに動かない場合がありますが、それはカンベンしてください。

分類　アクションゲーム
言語　db-BASIC

作者のプロフィール

今年36歳、独身。マイコン歴は1年半ですが、マイコンとのつき合いは、当分切れそうにありません。

最近の子どもたちの進歩には、ビックリさせられますが、広い意味での教養がないとつくれないようなソフトをめざしたいと思います。とくにグラフィックをくふうしたいですね。

趣味は登山。

▲①TANKの攻防戦が始まった。

▲②あっ、旗があぶない！

▲③第2面目の攻防。

わっ！TANKだ　プログラムリスト

```
10 SCREEN0,0,0 :WIDTH40:CLS4:CLICKOFF:DEFINTA-Z:GOSUB1440:WIDTH40:SOUND8,0:SOUND
7,255:V=&H3000:TEMPO150
20 DIM EXY%(10),EXY1%(10),F%(10),T%(10),ETAM%(10),EETAM%(10),TEE%(10),XTAM%(10)
30 GOSUB1040:CLS4:GOSUB1180:N9=3:NMEN=0:SCOE=0:NMY=6:N8=NMY:TAM=V:TAM1=V
40 VXY=V+40*23+20:VXY1=VXY:MY=8:F=0:F9=F:HATA=3:TAM=V:TAM1=TAM:FTA1=0
50 FORI=1TON9:EXY%(I)=V+INT(RND(1)*24+2)+40*2:EXY1%(I)=EXY(I):F%(I)=0:T%(I)=1:ET
AM%(I)=V:EETAM%(I)=V:NEXT:NTEKI=N9
60 FORI=1TON9:ONF%(I)GOTO80:EVR=EXY%(I):EXY1%(I)=EXY%(I):QQ=INT(RND(1)*7)+1:ON Q
Q GOSUB320,360,400,440,440,440,440:IF NTEKI=<0THEN160
70 POKE@EXY1%(I),32:ON F%(I) GOTO80:POKE@EXY%(I),TE:ON T%(I) GOSUB660,730
80 NEXT:IF STRIG(Q)THENGOSUB480
90 POKE@VXY1,32:CGEN1:VAD=VXY:TXY=PEEK@(VAD):POKE@VXY,MY:VXY1=VXY:IF TXY=6 THEN
GOSUB870:GOTO110
100 XY=STICK(Q):ONXY/2 GOSUB200,230,260,290:F9=F:IFXY=0THENF=F9:IF XY=0 THEN ON
F GOSUB200,230,260,290
110 IF FTA1<>0THENGOSUB550
120 GOTO60
130 QQQ=INT(RND(1)*6)+1:ON QQQ GOSUB360,400,440,440,440,440:RETURN
140 QQQ=INT(RND(1)*6)+1:ON QQQ GOSUB320,400,440,440,440,440:RETURN
150 QQQ=INT(RND(1)*6)+1:ON QQQ GOSUB320,360,440,440,440,440:RETURN
160 SOUND8,0:SOUND7,255:GOSUB1340
170 NTEKI=N9:NMEN=NMEN+1:IF NMEN>=7THEN NMEN=0
180 FORI=1TON9:ETAM%(I)=&H3000:EETAM%(I)=ETAM%(I):NEXT
190 GOSUB1190:GOTO40
200 VXY=VXY+40:F=1:AD=PEEK@(VXY)
210 IFAD<>32 THENVXY=VXY-40:F=F9:RETURN
220 MY=10:RETURN
230 VXY=VXY-1:F=2:AD=PEEK@(VXY)
240 IFAD<>32 THENVXY=VXY+1:F=F9:RETURN
250 MY=7:RETURN
260 VXY=VXY+1:F=3:AD=PEEK@(VXY)
270 IFAD<>32 THENVXY=VXY-1:F=F9:RETURN
280 MY=9:RETURN
290 VXY=VXY-40:F=4:AD=PEEK@(VXY)
300 IFAD<>32 THENVXY=VXY+40:F=F9:RETURN
310 MY=8:RETURN
320 EAD=PEEK@(EVR+1)
330 IF PEEK@(EVR)=12THENF%(I)=1:GOSUB620:GOSUB650:RETURN
340 IF EAD<>32 THEN GOSUB130:RETURN
350 EXY%(I)=EXY%(I)+1:TE=3:RETURN
360 EAD=PEEK@(EVR-1)
370 IF PEEK@(EVR)=12THENF%(I)=1:GOSUB620:GOSUB650:RETURN
380 IF EAD<>32THEN GOSUB140:RETURN
390 EXY%(I)=EXY%(I)-1:TE=0:RETURN
400 EAD=PEEK@(EVR-40)
410 IF PEEK@(EVR)=12THENF%(I)=1:GOSUB620:GOSUB650:RETURN
420 IF EAD<>32THEN GOSUB150:RETURN
430 EXY%(I)=EXY%(I)-40:TE=2:RETURN
440 EAD=PEEK@(EVR+40)
450 IF PEEK@(EVR)=12THENF%(I)=1:GOSUB620:GOSUB650:RETURN
460 IF EAD<>32THEN RETURN
470 EXY%(I)=EXY%(I)+40:TE=1:RETURN
480 IF FTA1<>0 POKE@TAM1,32
490 TAM=(VXY):TAM1=TAM
500 MMY=MY-6:ON MMY GOTO510,520,530,540
510 FTA1=-1:GOTO550
520 FTA1=-40:GOTO550
530 FTA1=+1:GOTO550
540 FTA1=+40:GOTO550
550 TAM=TAM+FTA1:P1=PEEK@(TAM):P9=P1+1:ON P9 GOTO570,570,570,570,570
560 IFP1<>32THEN FTA1=0:POKE@TAM1,32:RETURN
570 IFP1=4GOSUB610:IF FTA1=0THEN P1=0:RETURN
580 CGEN1:POKE@TAM1,32
590 CGEN1:POKE@TAM,12:TAM1=TAM
600 RETURN
610 FTA1=0:POKE@TAM,32:POKE@TAM1,32:RETURN
620 FTA1=0:CGEN1:POKE@TAM,11:GOSUB860 :POKE@TAM,32:NTEKI=NTEKI-1
```

リスト続く

```
630 SCOE=SCOE+100:LOCATE28,4:COLOR2:CGEN0:PRINTUSING"#######";SCOE:COLOR7
640 RETURN
650 T%(I)=1:POKE@EETAM%(I),32:RETURN
660 T%(I)=2:ETAM%(I)=(EXY%(I)):EETAM%(I)=V
670 TEE%(I)=TE+1:ON TEE%(I) GOTO680,690,700,710
680 XTAM%(I)=-1:GOTO720
690 XTAM%(I)=+40:GOTO720
700 XTAM%(I)=-40:GOTO720
710 XTAM%(I)=+1:GOTO720
720 IFPEEK@(ETAM%(I)+XTAM%(I))=4THEN EETAM%(I)=EETAM%(I)+XTAM%(I)
730 ETAM%(I)=ETAM%(I)+XTAM%(I)
740 IFPEEK@(ETAM%(I))<>32THENT%(I)=1:GOSUB780:RETURN
750 POKE@EETAM%(I),32
760 CGEN1:POKE@ETAM%(I),6:EETAM%(I)=ETAM%(I)
770 RETURN
780 ETT=PEEK@(ETAM%(I)):ETT=ETT-3:ON ETT GOTO 800,810,820,830,830,830,830
790 POKE@EETAM%(I),32:RETURN
800 POKE@ETAM%(I),32:GOSUB840:RETURN
810 POKE@EETAM%(I),32:POKE@ETAM%(I),11:GOSUB860:POKE@ETAM%(I),32:HATA=HATA-1:IF
HATA<=0THEN960ELSE RETURN
820 POKE@EETAM%(I),32:RETURN
830 T%(I)=1:POKE@EETAM%(I),32:POKE@ETAM%(I),11:GOSUB860 :POKE@ETAM%(I),32:GOSUB8
80:RETURN
840 IF PEEK@(EETAM%(I))<>6THENRETURN
850 POKE@EETAM%(I),32:RETURN
860 SOUND8,0:FORR=1TO30:TEMPO1000:PLAY"V1403D0":NEXT:SOUND6,10:SOUND7,7:SOUND8,1
6:SOUND13,8:RETURN
870 POKE@VAD,11:GOSUB860:POKE@VAD,32:GOSUB880:RETURN
880 N8=N8-1:N2=1:IFN8<3THENN2=3
890 IF N8=5 OR N8=2 THEN N3=6
900 IF N8=4 OR N8=1 THEN N3=4
910 IF N8=3 OR N8=0 THEN N3=2
920 FORR1=1TON2:LOCATE28+N3,19+R1:CGEN0:PRINT" ":NEXT
930 VXY=V+40*23+20:NMY=NMY-1:MY=8:F=0:F9=F
940 IFNMY<=0THEN960
950 RETURN
960 '**************************
970 SOUND8,0:SOUND7,255:COLOR3
980 FORI=1TON9:ETAM%(I)=&H3000:EETAM%(I)=ETAM%(I):NEXT
990 IF SCOE>=HISCOE THEN HISCOE=SCOE
1000 CGEN0:COLOR6:LOCATE28,10:PRINTUSING"#######";HISCOE:COLOR3
1010 LOCATE2,10:CGEN0:CSIZE2:PRINT#0," GAME OVER!!" :CSIZE0:COLOR7
1020 FORR3=0TO20000:NEXT:PLAY"V1505B1"
1030 CLS4:NMEN=0:NL=0:GOTO30
1040 CLS:COLOR6:CSIZE1:CGEN1:LOCATE8,2:PRINT#0,CHR$(15):LOCATE10,2:CGEN0:CSIZE1:
PRINT#0,"!!   .............***"
1050 COLOR6:LOCATE8,4:CSIZE3:PRINT#0,"TANK":LOCATE22,6:CSIZE2:CGEN1:PRINT#0,CHR$
(14);:CGEN0:PRINT"^...":COLOR7:CSIZE0 :CGEN1:LOCATE10,8:PRINT#0,CHR$(13);CHR$(13
);CHR$(13):LOCATE15,8:CGEN0:COLOR6:PRINT"by MY.MY soft":COLOR7:CGEN1
1060 LOCATE8,10:PRINT#0,CHR$(2);:CGEN0:COLOR6:PRINT" = ENEMY TANK 100 PT'S"
1070 LOCATE8,14:COLOR7:CGEN1:PRINT#0,CHR$(8);:CGEN0:COLOR1:PRINT" = MY TANK ...6
 ROUND'S"
1080 LOCATE8,18:COLOR7:CGEN1:PRINT#0,CHR$(5);:CGEN0:COLOR6:PRINT" = Base Frag"
1090 FORI=8TO32:LOCATEI,21:CGEN1:PRINT#0,CHR$(4):LOCATEI,22:PRINT#0,CHR$(4):LOCA
TEI,23:PRINT#0,CHR$(4):LOCATEI,24:PRINT#0,CHR$(4);:NEXT:CGEN0
1100 LOCATE11,23:COLOR3:PRINT"  sps  OR  Trigger  "
1110 COLOR7:COLOR5
1120 LOCATE32,16:PRINT"  [8]"
1130 LOCATE23,18:PRINT"[sps]....[4]+[6]"
1140 LOCATE32,20:PRINT"  [2]":COLOR7
1150 IF STRIG(0) THEN Q=0:PLAY"V1504B1":RETURN
1160 IF STRIG(1) THEN Q=1:PLAY"V1504B1":RETURN
1170 GOTO1150
1180 GOSUB1340:GOSUB1310
1190 COLOR4:CGEN0:LOCATE1,0:PRINT STRING$(26,"▒"):LOCATE1,24:PRINT STRING$(26,"▒
");:FOR R=0TO24:LOCATE1,R:PRINT"▒";:LOCATE26,R:PRINT"▒";:NEXT:COLOR7
1200 IF (NMEN MOD 2) THEN 1220 ELSE N9=N9+1:IF N9 >5  THEN N9=5
1210 NL=NL+1:ON NL GOSUB 1380,1390,1400,1410,1420,1430:IF NL>=6THEN NL=0
1220 FORI=21TO23:FORI1=10TO16
```

```
1230 LOCATEI1,I:CGEN1:PRINT#0,CHR$(4)
1240 NEXT:NEXT
1250 LOCATE12,23:CGEN1:PRINT#0,CHR$(5);CHR$(5);CHR$(5):LOCATE12,22:CGEN1:PRINT#0
,CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32)
1260 CGEN0:LOCATE30,2:COLOR6:PRINT"SCORE":LOCATE30,8:PRINT"HI-SCORE":COLOR7
1270 IF HISCOE >0 THEN:COLOR6:LOCATE28,10:PRINTUSING"#######";HISCOE:COLOR7
1280 LOCATE30,14:CGEN1:PRINT#0,CHR$(13);CHR$(13);CHR$(13):CGEN0:COLOR7
1290 LOCATE30,16:COLOR6:PRINT"MY.MYsoft":COLOR7
1300 SOUND6,10:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND13,8:SOUND12,1:SOUND11,0:RETURN
1310 COLOR7:FORI=20TO22STEP2:FORI1=30TO34STEP2
1320 LOCATEI1,I:CGEN1:PRINT#0,CHR$(8)
1330 NEXT:NEXT:RETURN
1340 FORR=0TO24:LOCATE0,R:CGEN1:PRINTCHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32
);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);
1350 PRINTCHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32
);CHR$(32);CHR$(32);
1360 PRINTCHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);
1370 NEXT:RETURN
1380 CGEN1:FORI=4TO20STEP2:FORI1=4TO22:LOCATEI1,I:PRINT#0,CHR$(4):NEXT:NEXT:RETU
RN
1390 CGEN1:FORI=4TO20STEP2:FORI1=4TO22STEP2:LOCATEI1,I:PRINT#0,CHR$(4):NEXT:NEXT
:RETURN
1400 CGEN1:FORI=4TO20:FORI1=4TO22STEP2:LOCATEI1,I:PRINT#0,CHR$(4);CHR$(32):NEXT:
LOCATEINT(RND(1)*10)+4,I:PRINT#0,CHR$(4):LOCATEINT(RND(1)*10)+14,I:PRINT#0,CHR$(
4);CHR$(32):LOCATEINT(RND(1)*10)+8,I:PRINT#0,CHR$(4);CHR$(32):NEXT:RETURN
1410 CGEN1:FORI=4TO20:FORI1=4TO22STEP4 :LOCATEI1,I:PRINT#0,CHR$(4,4,4,32):NEXT:L
OCATEINT(RND(1)*18)+4,I:PRINTCHR$(32,32,32,32,32):NEXT:RETURN
1420 CGEN1:FORI=4TO20:FORI1=4TO22:LOCATEI1,I:PRINT#0,CHR$(4);CHR$(4):NEXT:LOCATE
INT(RND(1)*10)+4,I:PRINT#0,CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32):LOCATEINT(RND(1)*
10)+12,I:PRINTCHR$(32);CHR$(32);CHR$(32);CHR$(32):NEXT:RETURN
1430 CGEN1:FORI=4TO20STEP2:FORRR=0TO4:LOCATE INT(RND(1)*16)+4,I:PRINT#0,CHR$(4);
CHR$(4):NEXT:NEXT:RETURN
1440 RESTORE 1510
1450 FOR I= 0 TO 15
1460 READ A$
1470 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$)
1480 NEXT I
1490 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
1500 RETURN
1510 DATA 0000000000000000FFFF1CFEFE1CFFFFFFFF1CFEFE1CFFFF
1520 DATA 0000000000000000C3DBFFFFFFDBDBDBC3DBFFFFFFDBDBDB
1530 DATA 0000000000000000DBDBDBFFFFFFDBC3DBDBDBFFFFFFDBC3
1540 DATA 0000000000000000FFFF387F7F38FFFFFFFF387F7F38FFFF
1550 DATA 000000000000000000DFDFDF00FBFBFB0000000000000000
1560 DATA 0000000000000000303C3F2E3C2020FC303C3F2E3C2020FC
1570 DATA 0000000000000000000000181800000000000018180000000
1580 DATA 7F7F9CF6F69C7F7F00000000000000007F7F9CF6F69C7F7F
1590 DATA 3CDBDBFFE7FFDBC300000000000000003CDBDBFFE7FFDBC3
1600 DATA FEFE396F6F39FEFE0000000000000000FEFE396F6F39FEFE
1610 DATA C3DBFFE7FFDBDB3C0000000000000000C3DBFFE7FFDBDB3C
1620 DATA AD496AAD56AD569BAD496AAD56AD569BAD496AAD56AD569B
1630 DATA 000000181800000000000000000000000000001818000000
1640 DATA 000000000000000028003864DADA663E28003864DADA663F
1650 DATA 107E204E40492600107E204E40492600107E204E40492600
1660 DATA 20306E312161120020306E312161120020306E3121611200
```

X1(Hu-BASIC)　（鶴田 明三）

食糧(しょくりょう)危機だ！メロンをめぐる二つの星の戦い。

POINTER(ポインター) MAN(マン)

ストーリー

宇宙暦4989年、ついに第８次宇宙大戦がはじまった。最後まで残ったのは、エメラルド星のLEFT MANとルビー星のRIGHT MANだ。２人(？)は、最後まで生き残るために、ついに食糧(りょう)(メロン)戦争へと発展していったのであった。

遊び方&ルール

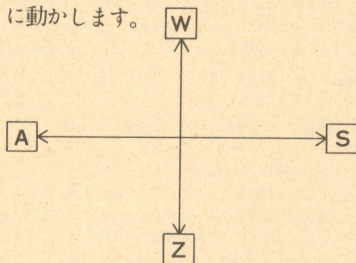
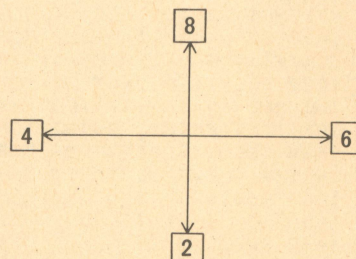
最初にHu-BASICをロードし、それから入力してください。

２人用のゲームなので当然だれか相手が必要です。LEFTMANとRIGHT MANに分かれて、迷路の中にあるメロンを早くできるだけたくさん確保する、というゲームです。

制限時間は100秒で、迷路の中にはメロンばかりではなく、地雷(じらい)(X)もあり、それにあたってしまうと、それまでせっかく確保した食料がすべてパーになってしまいます。急ぐと、つい地雷(じらい)にあたってしまうので要注意。

わりとシンプルなゲームだけど、こういうのってけっこう楽しめるんじゃないかな？

操作方法

２人用ゲームなので、LEFTMANはＡＳＷＺを、RIGHTMANは４６８２のキーを使って自分を左右、上下に動かします。

(LEFT MAN)

(RIGHT MAN)

分類　アクションゲーム
言語　Hu-BASIC

作者のプロフィール

15歳の中学３年生。マイコン歴は、中２より１年。１日、２時間はやっています。ひとつの画面の中に自分の能力がどのくらい生かせるか、チャレンジしてみたいと思っています。

マイコン以外では中国語やエスペラント語をやっています。将来はコンピュータ関係にすすみたいですね。

POINTER MANプログラムリスト

```
10 REM ＊＊＊＊ POINTER MAN ＊＊＊＊
15 GOSUB610
20 INIT:WIDTH40:CLICKOFF:REPEATON
30 GOSUB320:DEFINTA-Z
40 PRINT"＊＊＊ POINTER MAN ＊＊＊ LEFT  0 RIGHT  0":COLOR5
50 LINE(0,1)-(39,24),"▓",B:COLOR7
60 CGEN1:LINE(1,2)-(38,23),"o",BF
70 FORI=0TO300:COLORRND(1)＊2+4:LOCATERND＊37+1,RND＊21+2:PRINT"▓":NEXT
80 FORI=0TO50:COLOR2:LOCATERND＊37+1,RND＊21+2:PRINT"X":NEXT:COLOR7
90 X1=1:Y1=2:X2=38:Y2=23
100 LOCATEX1,Y1:PRINT"◣":LOCATEX2,Y2:PRINT"◢":TIME=0
110 I$=INKEY$:VX1=0:VY1=0
```

```
120 IF I$="W" THEN VY1=-1
130 IF I$="Z" THEN VY1= 1
140 IF I$="A" THEN VX1=-1
150 IF I$="S" THEN VX1=1
160 LOCATEX1,Y1:PRINT" ":X1=X1+VX1:Y1=Y1+VY1
170 S=STICK(0)
180 VX2=(S=4)-(S=6)
190 VY2=(S=8)-(S=2)
200 LOCATEX2,Y2:PRINT" ":X2=X2+VX2:Y2=Y2+VY2
210 C1$=CHARACTER$(X1,Y1):C2$=CHARACTER$(X2,Y2)
220 IF C1$="▦" THEN X1=X1-VX1:Y1=Y1-VY1
230 IF C2$="▦" THEN X2=X2-VX2:Y2=Y2-VY2
240 IF C1$="X" THEN S1=0
250 IF C2$="X" THEN S2=0
260 IF C1$="o" THEN S1=S1+1
270 IF C2$="o" THEN S2=S2+1
280 LOCATE25,0:PRINTUSING"###";S1:LOCATE35,0:PRINTUSING"###";S2
290 LOCATEX1,Y1:PRINT"◣":LOCATEX2,Y2:PRINT"◢"
300 IF TIME>100 THEN GOTO680
310 GOTO110
320 CLS:PRINT"セツメイ イル?";:I$=INKEY$(1)
330 IF I$="Y" ORI$="y" THEN 360
340 IF I$="N" ORI$="n" THEN CLS:RETURN
350 GOTO320
360 CLS:CGEN1:COLOR7
370 PRINT"※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
380 PRINT"※[illegible]                                  ※
390 PRINT"※[illegible]                                  ※
400 PRINT"※[illegible]                                  ※
410 PRINT"※                                      ※
420 PRINT"※ THIS GAME NEEDS TWO PLAYERS.         ※
430 PRINT"※ EAT THE FRUIT(MELON),YOU!            ※
440 PRINT"※ MANY POINT HAVER IS A WINNER.        ※
450 PRINT"※ -------GATS!!                        ※
460 PRINT"※                                      ※
470 PRINT"※ LEFT PLAYER┐  ┌RIGHT PLAYER          ※
480 PRINT#0"※                                    ※
490 PRINT"※          ┌─┐    ◣ ◢     ┌─┐        ※
500 PRINT"※          │W│              │8│        ※
510 PRINT"※        ┌─┼─┼─┐        ┌─┼─┼─┐      ※
520 PRINT"※        │A├─┤S│        │4├─┤6│      ※
530 PRINT"※        └─┼─┼─┘        └─┼─┼─┘      ※
540 PRINT"※          │Z│              │2│        ※
550 PRINT"※          └─┘              └─┘        ※
560 PRINT"※          H I T   R E T U R N !       ※
570 PRINT"※                                      ※
580 PRINT"※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
590 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 590
600 CLS:RETURN
610 CLS:CGEN0:COLOR1:CFLASH1
620 LOCATE14,12:PRINT"SETTING PCG":CFLASH0
630 FOR I=0 TO 255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT
640 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("0000142A55AA5428000 0142A55AA54283C103C7EFFFF7E3C")
650 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("77557700000000007755770000 1C0000775D7F7EFFE3FF66")
660 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("775D7F7EFFE3FF66775D7F7EFFFFFF667755770000 1C0000")
670 CLS:RETURN
680 LOCATE15,10:COLOR6:PRINT"GAME OVER"
690 LOCATE10,13:COLOR2
700 IF S1=S2 THEN PRINT"SAME POINTS!"
710 IF S1>S2 THEN PRINT"WIN LEFT PLAYER!"
720 IF S1<S2 THEN PRINT"WIN RIGHT PLAYER!"
730 COLOR4:LOCATE15,15:PRINT"TRY AGAIN?"
740 IF INKEY$(1)="N" THEN END
750 IF INKEY$(1)="Y" THEN CLS:RUN 20
760 GOTO730
```

▲①POINTER MANの説明画面

▲②メロン争奪戦争の開始だ。

▲③地雷に触れないように気をつけて！

X1シリーズ用

MZ-80B,2000,2200(S-BASIC)　川下 視朗

秀才コースに落第したからといって電卓片手にやるのはやめましょう。

サンスウアソビ

サンスウアソビとは?

タイトル画面の後、サンスウアソビの時間割、ルールの説明画面が出る。たし算、ひき算、かけ算、わり算、それぞれが1時限ずつ、100点満点、総計400点満点となる。

制限時間は、1時限につき60秒で、問題は10問ずつ。タイムオーバーになると、問題の途中でも次の時間割に進んでしまうのだ。

やり方は、答えの数字を入力するだけ。もし、答えの数字をまちがえても、訂正できないので気をつけて。

遊んでみて

最初に年齢をきいてきます。そして、ヨウチエンコース、ショウガクセイコース、シュウサイコースの中から自分にあったコースを選んでください。

ヨウチエンコースを選んでみると…。だいたい、暗算でできる程度の問題ですが、かけ算、わり算になると、頭だけではできないものもでてきます。なんとか、並(?)の点数を取っても、年齢とコースが合ってないと、もう一度やりなさいと、いわれてしまうよ。大人の場合年齢にあったコースを選ぶと、シューサイコースしかないのですが、これはなかなか大変。とてもじゃないけど、制限時間内になんて終わらないでしょう。

そろばんでもやってないと60秒内では、ムリかもしれません。

そんな場合は、子どもに戻ったつもりで、小さな年齢を入力し、簡単な問題から試みてください。

分類　教育ソフト
言語　S-BASIC

作者のプロフィール

呉服問屋で財務を担当。つまり、税理士。パソコンを仕事に使っています。

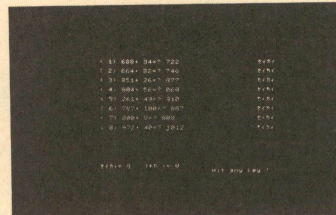
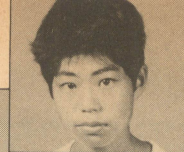
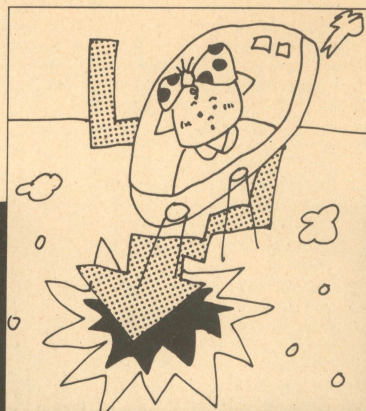
マイコン歴は3年。「サンスウアソビ」は2年ほど前に練習で作ったもの。ここ1年以上、ビジネスプログラムしか作成していません。今はパソコンをとりまく環境を見つめています。

サンスウアソビ　プログラムリスト

```
 1 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
 2 REM ♥                               ♥
 3 REM ♥     ｻﾝｽｳ ｱｿﾋﾞ                  ♥
 4 REM ♥                               ♥
 5 REM ♥      Copyright by Boku-chan   ♥
 6 REM ♥                               ♥
 7 REM ♥  1983/05/10 Shiro Kawashita   ♥
 8 REM ♥      (1984/01/10 Ver.2)       ♥
 9 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
 10 DEF FNA(X)=INT(RND(1)*X+1)
 11 DIM A$(3),L$(4),M(10),L(10)
 12 A1$="+F1+F+F":A2$="-C1-C-C":A3$="C1DE":A4$="C1DEFGAB+C"
 13 A5$="CBAGFEDC":A1$=A1$+A1$:A2$=A2$+A2$:A3$=A3$+A3$
 14 L$(1)="ﾀｼｻﾞﾝ":L$(2)="ﾋｷｻﾞﾝ":L$(3)="ｶｹｻﾞﾝ":L$(4)="ﾜﾘｻﾞﾝ"
 15 B3$="ｻﾝｽｳ ｱｿﾋﾞ":B4$="by Boku-chan":K8$="ﾏﾁｶﾞｲ":K9$="ｾｲｶｲ":A$(1)="ﾖｳﾁｴﾝ":A$(2
)="ｼｮｳｶﾞｸｾｲ":A$(3)="ｼｭｳｻｲ"
 16 GOSUB 85:PRINT TAB(12);"♥ ｻﾝｽｳ ｱｿﾋﾞ ♥":PRINT:PRINT "ﾔﾘｶﾀｵ ｾﾂﾒｲｼﾏｽ"
 17 FOR N=1 TO 4:PRINT STR$(N);") ";STR$(N);"ｼﾞｶﾝﾒ ";L$(N);"  100ﾃﾝﾏﾝﾃﾝ":NEXT
 18 PRINT "5) ｾｲｹﾞﾝｼﾞｶﾝﾜ 1ｼﾞｶﾝﾆﾂｷ 60 ﾋﾞｮｳ"
 19 PRINT "6) ﾀｲﾑｵｰﾊﾞｰ ﾆﾅﾙﾄ ﾂｷﾞﾆｽｽﾐﾏｽ"
 20 PRINT "7) ｿｳｹｲ 400 ﾃﾝﾏﾝﾃﾝﾃﾞｽ"
 21 PRINT "8) ﾔﾘｶﾀﾜ ｺﾀｴﾉｽｳｼﾞｵ ﾆｭｳﾘｮｸ ｽﾙﾀﾞｹﾃﾞｽ"
```

```
22 PRINT "9) ｺﾀﾞｴﾉ ﾃｲｾｲﾜ ﾃﾞｷﾏｾﾝ"
23 PRINT "10)ｺﾋﾟｰｵ ﾄﾘﾀｲﾄｷﾜ hit key ﾃﾞPﾉｷｰｵ ｵｼﾃﾈ"
24 PRINT "11)ｺｰｽｾﾝﾃｲﾜ ｼｮｳｼﾞｷﾆ ｵﾈｶﾞｲｼﾏｽ"
25 PRINT "12)Do your best !":GOSUB 90
26 INPUT"ｱﾅﾀﾜ ｵｲｸﾂ ﾃﾞｽｶ ?  ";D2
27 PRINT:PRINT "ﾄﾞﾉｺｰｽｦ ｴﾗﾋﾞﾏｽｶ?"
28 FORN=1TO3:PRINT:PRINT TAB(5);A$(N);" ｺｰｽ";TAB(18);"(";N;")":NEXT
29 PRINT:PRINT TAB(8);"ﾊﾞﾝｺﾞｳﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ";:INPUT L2
30 IF L2=1 THEN X=10
31 IF L2=2 THEN X=100
32 IF L2=3 THEN X=1000
33 FOR N2=1 TO 4
34 PRINT CHR$(6):CURSOR7,10:PRINT N2;"ｼﾞｶﾝﾒ    ";L$(N2);" ﾃﾞｽ":FOR J=1 TO 1000:J
=J:NEXT:PRINT CHR$(6):TI$="000000":O8=0
35 FOR N=1 TO 10
36 K4=FNA(X):K5=FNA(X*10)
37 CURSOR 0,O8
38 ON N2 GOSUB 81, 82, 83, 84
39 O8=O8+2
40 GOSUB 94
41 NEXT N
42 O8=0:FOR N=1 TO 10
43 IF M(N)=L(N) THEN CURSOR 35,O8:O8=O8+2:PRINT K9$:O3=O3+1
44 IF M(N)<>L(N) THEN CURSOR 35,O8:PRINT K8$:O4=O4+1:CURSOR 25,O8+1:PRINT K9$;"
=";M(N):O8=O8+2
45 IF (F>0)*(N=F) THEN N=10
46 NEXT
47 CURSOR 0,22:PRINT K9$;"=";O3;"    ";K8$;"=";O4
48 IF O3<3 THEN MUSIC A2$
49 IF (O3>=3)*(O3<8) THEN MUSIC A1$
50 IF O3>=8 THEN MUSIC A3$
51 GOSUB 90:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏﾉ ｼｮｳﾋｼﾞｶﾝ":PRINT
52 IF F>0 THEN F=0:PRINT TAB(18);"ﾀｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ":GOTO 54
53 PRINT TAB(18);RIGHT$(T$,2);" ﾋﾞｮｳ"
54 CURSOR 5,7:PRINT L$(N2);" ﾆﾂｲﾃﾊ"
55 CURSOR 8,10
56 IF O3<3 THEN PRINT "ﾓｯﾄ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
57 IF (O3>=3)*(O3<5) THEN PRINT "ﾄﾞﾘｮｸ ﾌﾞｿｸﾃﾞｽ"
58 IF (O3>=5)*(O3<8) THEN PRINT "ﾋﾄﾅﾐﾃﾞｽ"
59 IF (O3>=8)*(O3<10) THEN PRINT "ﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀ"
60 IF O3=10 THEN PRINT "ｼｭｳｻｲﾃﾞｽ"
61 CURSOR 21,12:PRINT O3;"0 ﾃﾝﾃﾞｽ":GOSUB 90
62 O6=O6+O3:O3=0:O4=0:NEXT
63 CURSOR 5,8
64 IF O6<4 THEN PRINT "ｱﾅﾀﾜ ﾊｸﾁﾃﾞｽ"
65 IF (O6>=4)*(O6<16) THEN PRINT "ｱﾅﾀﾜ ﾊﾞｶﾃﾞｽ"
66 IF (O6>=16)*(O6<32) THEN PRINT "ｱﾅﾀﾜ ﾋﾄﾅﾐﾃﾞｽ"
67 IF (O6>=32)*(O6<40) THEN PRINT "ｱﾅﾀﾜ ｶｼｺｲﾃﾞｽ"
68 IF O6=40 THEN PRINT "ｱﾅﾀﾜ ﾃﾝｻｲﾃﾞｽ"
69 CURSOR 15,12:PRINT "400 ﾃﾝ ﾏﾝﾃﾝﾃﾞ";O6;"0 ﾃﾝﾃﾞｽ":O6=0:MUSIC A5$:GOSUB 90
70 IF L2=3 GOTO 77
71 IF (L2=2)*(D2<12) GOTO 77
72 IF (L2=1)*(D2<6) GOTO 77
73 PRINT TAB(6);"ﾄｺﾛﾃﾞ ｱﾅﾀﾜ ﾜﾀｼﾆ ｳｿｵ ﾂｷﾏｼﾀﾈ":PRINT
74 PRINT TAB(6);A$(L2);" ﾃﾞﾜﾅｲﾃﾞｽﾈ":PRINT:PRINT TAB(6);"ﾊﾞﾂﾄｼﾃ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾅｻｲ":PR
INT:PRINT TAB(6);"ｱﾅﾀﾜ ";D2;"ｻｲ ﾃﾞｼｮｳ":GOSUB 90
75 IF D2>=12 THEN L2=3:GOTO 30
76 IF D2>=6 THEN L2=2:GOTO 30
77 CURSOR 5,8:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｼﾏｽｶ?"
78 PRINT:PRINT TAB(8);"ｽﾙﾅﾗ 0ﾉｷｰ ｼﾅｲﾅﾗ ﾎｶﾉｷｰｦ";:INPUT O5
79 IF O5=0 GOTO 16
80 B3$="ｻﾖｳﾅﾗ":B4$="ﾏﾀ ｱｲﾏｼｮｳ":GOSUB 85:END
81 PRINT "(";N;")";K5;"+";K4;"=";:INPUT L(N):PRINT:M(N)=K5+K4:RETURN
82 PRINT "(";N;")";K5;"-";K4;"=";:INPUT L(N):PRINT:M(N)=K5-K4:RETURN
83 PRINT "(";N;")";K5;"*";K4;"=";:INPUT L(N):PRINT:M(N)=K5*K4:RETURN
84 K6=K4*K5:PRINT "(";N;")";K6;"/";K4;"=";:INPUT L(N):PRINT:M(N)=K6/K4:RETURN
85 PRINT CHR$(6):RESTORE 85:FOR G=1 TO 3:READ Q2$:DATA ♠,♣,♥
86 Q4$=SPACE$(4):Q1$=SPACE$(30):Q5$=SPACE$(20):Q6$=Q4$+Q2$+Q1$+Q2$+Q4$
87 Q7$=Q4$+Q2$+Q4$+Q2$+Q5$+Q2$+Q4$+Q2$+Q4$:CURSOR 4,3:PRINT STRING$(Q2$,32):Q8$
=Q6$+Q6$+Q6$+Q6$:Q9$=Q7$+Q7$+Q7$+Q7$+Q7$
88 PRINT Q8$;Q9$;Q9$;Q8$:CURSOR 10,8:PRINT STRING$(Q2$,20):CURSOR 10,17:PRINT S
TRING$(Q2$,20):CURSOR 4,22:PRINT STRING$(Q2$,32)
89 CURSOR 17,12:PRINT B3$:CURSOR 15,14:PRINT B4$:MUSIC A4$:PRINT CHR$(6):NEXT:R
ETURN
90 CURSOR 25,23:PRINT "Hit any key !":GET X1$
91 IF X1$="" GOTO 90
92 IF X1$="P" THEN CURSOR 25,23:PRINT SPACE$(14):COPY/P 1
93 PRINT CHR$(6):RETURN
94 IF VAL(MID$(TI$,3,2))>=1 THEN F=N:N=10
95 IF F>0 THEN CURSOR 25,23:PRINT "ﾀｲﾑ ｵｰﾊﾞｰ":RETURN
96 CURSOR 25,23:PRINT RIGHT$(TI$,2);" ﾋﾞｮｳ":T$=TI$:RETURN
```

▲全問正解したゾ！

MZ-700(S-BASIC)　林　慎治

BOS TIVに乗って任務を遂行せよ！

BOS TIV

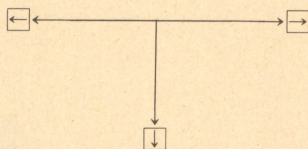
ストーリー

「BOS TIV」とは、第８秘密行動部隊が所有する戦闘兵器だ。俗に〝見えない鳥〟といわれている。さあ、これに乗って、任務を遂行しよう。

遊び方&ルール

1)BOS TIVは４機
2)一定距離降下すると１面クリア。
3)◆=20点、●=50点。
4)＊と◪にぶつかると１機失います。
5)３面と７面クリア時に１機増えます。
6)５面に♥(5000点)が現れるのでチャンス！(８面、11面も)。
7)壁の両端にワープトンネルあり。
8)面を重ねるごとに＊の数が増えます。

操作方法

BOS TIVを左右に移動させながら、下へ下へと進ませるので、カーソルキーの←↓→の３つを使います。

キャラクターの説明

■BOS TIV
◪ALIEN
◆20 POINTS
●50 POINTS
♥SUPER BONUS
＊DANGER

スクロールタイプのゲームだ

BOS TIVを敵にやられないように、うまくコントロールしながら、迷路を下へ下へと進ませるゲームです。スピードもまあまあだし、スクロールするところがいいのでは？　移動していく感じを楽しんでください。それにSOUNDもくふうして、ゲームを盛りあげるようにしました。

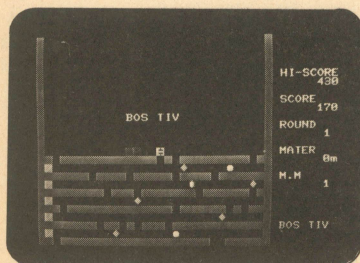
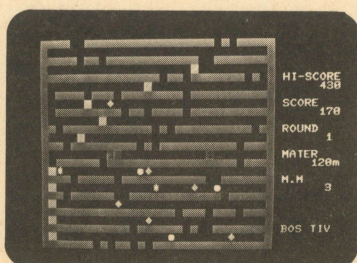
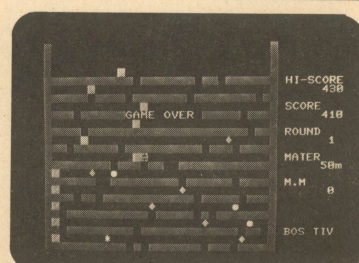
さあ、エイリアンに見つからないようにポイントをかせぎながら、どんどん下に進んでください。スリリングでなかなか楽しめるゲームですよ。

ワンポイント・アドバイス

エイリアンに追いつめられて、行き場がなくなってもあきらめないように。ワープトンネルを使えば、ピンチを切りぬけられるよ。これをうまく使うのが高得点の秘訣。

分類　アクションゲーム
言語　S-BASIC

作者のプロフィール

17才。高校一年。マイコンは中２の冬より。
今回の作品は、自分では、少々不満があるものです。アクションゲームが好き。他にもプランはあるけどBASICだと遅くて…。マシン語をマスターして、もっと挑戦したいと思います。趣味は、音楽とマンガ。

▲①さあ、ゲーム開始だ！

▲②どんどん下まで行くのだ。

▲③ざんねん、ゲームオーバー。

BOS TIVプログラムリスト

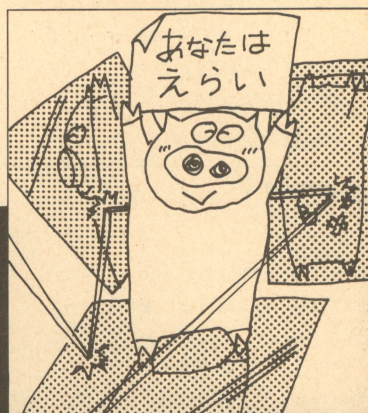
```
10 H=0:V=53248:V1=53784:V2=54208:POKE$3444,0:TEMPO7
20 GOSUB1070
30 GOTO750
40 CONSOLE:CURSOR34,8:PRINTUSING"######";S;
50 CURSOR35,14:PRINTUSING"####";K;:CONSOLE0,25,1,29:RETURN
60 '===MAIN===
70 GET A$:IFA$=""THENB=0:GOTO180
80 POKEV1,0:POKEV1+2048,0
90 IFA$="■"THENB=-1
100 IFA$="■"THENB=1
110 IFA$="■"GOSUB280 '=UP SCR.=
120 P=PEEK(V1+B)
130 IFP=67 THEN B=0:V1=53784:MUSIC"+G0+A+B"
140 IFP=68THENS=S+20:MUSIC"+B0"
150 IFP=71THENS=S+50:MUSIC"+B0+A+G"
160 IFP=83THENS=S+5000:MUSIC"C1DEFGAB+C+D+E+F+G+A+B3"
170 IFP=$6BGOTO610
180 V1=V1+B:POKEV1,$ED
190 POKEV1+2048,6
200 GOSUB40 '=? SC.&ME.=
210 '===A.G===
220 POKEV+UX+13*40,0:POKEV+2048+UX+13*40,0
230 U=SGN(V1-(V+UX+13*40))
240 IFPEEK(V+UX+U+13*40)=67 THEN U=0
250 IFPEEK(V+UX+U+40*13)=$EDGOTO610
260 UX=UX+U:POKEV+UX+13*40,86:POKEV+2048+UX+13*40,54
270 GOTO70
280 '===UP SCROLL===
290 IFPEEK(V1+40)=67 RETURN
300 MUSIC"+C0"
310 CURSOR0,24:PRINTCHR$($11);
320 ON C+1 GOTO 350,420
330 K=K+10:IF K>=AK-50THEN C=1
340 RETURN
350 POKEV2+1,86:POKEV2+2048+1,54:UX=1
360 IF RND(1)>.5 THEN CURSORINT(RND(1)*28)+1,24:PRINT"●";
370 IF RND(1)>W/10THEN CURSORINT(RND(1)*28)+1,24:PRINT"*";
380 IF(BO=1)*(BM=K)THENCURSORINT(RND(1)*18)+10,24:PRINT[3,]"♥";:BO=2
390 CURSORINT(RND(1)*28)+1,24:PRINT[5,]"♦"
400 FORI=1TO29:POKEV2+I,67:POKEV2+2048+I,64:NEXT
410 FORI=1TO4:POKEV2+INT(RND(1)*29+1),0:NEXT:GOTO330
420 CURSOR1,24:PRINTCHR$($11);
430 C1=C1+1:IF C1=6 GOTO450
440 UX=1:GOTO330
450 '=== ROUND CLR===
460 FORI=1TO14:CURSOR0,24:PRINTCHR$($11);
470 POKEV1,0:POKEV1+2048,0
480 POKEV1,$ED:POKEV1+2048,6
490 NEXTI
500 CURSOR9,8:PRINT"ROUND CLEAR";
510 CURSOR6,15:PRINTN;"* 500 *";M;"=";N*500*M;
520 S=S+N*500*M
530 TEMPO6:MUSIC"R6F2+G4+F3C2BDBEBFBGBAB+C7"
540 MUSIC"R6R":Z=Z+50:IF Z=>AKTHEN Z=AK
550 AK=AK+50:IFAK>=1000THENAK=1000
560 FORI=2TO14STEP2:IFM=ITHENW=W-1
570 NEXTI
580 IF(M=3)+(M=7)THENN=N+1
590 IF(M=4)+(M=7)+(M=10)THENBM=10*INT(RND(1)*50)+20:BO=1
600 M=M+1:K=0:GOTO770
610 '===OUT!===
620 CURSORUX,13:PRINT[6,]"■";
630 MUSIC"+B1+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A2-G3-F4-E5-D6-C7":N=N-1
640 IF(K>=Z)*(N>=0)GOTO770
650 IF N>=0 THEN K=0:GOTO770
660 '===GAME OVER===
670 CURSOR11,8:PRINT"GAME OVER ";
```

リスト続く

```
680 TEMPO4:MUSIC"R4D1FGEBFRFRFRGDBDFR+D3+C4"
690 IF S>H THEN CURSOR3,10:PRINT"YOUR SCORE IS HI-SCORE!!!";:H=S
700 CURSOR8,15:PRINT"TRY AGAIN?[Y/N]";
710 GET A$:IF A$="Y" THEN760
720 IF A$="N" CONSOLE:CLS:END
730 GOTO710
740 '===GAMEN===
750 MU$="R6BOGF+DGB+DGERERDRDRFRFRGRAG-GG-GG-GG-GG-GA-AA-AA-AB-B-G+B+C-DFGAEDCBE
3+C6"
760 S=0:M=1:N=4:K=0:Q=32:Z=200:W=9:MU=1:BO=0:BM=0:AK=500
770 CONSOLEO,25:COLOR,,7,0:CLS
780 FORI=0TO24:CURSORO,I:PRINT[4,]"■";SPC(29);"■";:NEXTI
790 IF(K<>0)*(N<>4)THEN K1=0:GOTO810
800 K1=14
810 FORI=K1TO24STEP2:FORL=1TO29
820 CURSORL,I:PRINT[4,]"■";:NEXTL
830 FORJ=1 TO 4
840 CURSORINT(RND(1)*28)+1,I:PRINT" ";:NEXTJ,I
850 FORI=K1+1TO23STEP2
860 CURSORINT(RND(1)*28)+1,I:PRINT[5,]"◆";
870 IF RND(1)>.5 THEN CURSORINT(RND(1)*28)+1,I:PRINT"●";
880 IF RND(1)>W/10THEN CURSORINT(RND(1)*20)+1,I:PRINT"*";
890 CURSOR1,I:PRINT[3,6]"◤";:NEXTI:K1=0
900 CURSORQ,4:PRINT"HI-SCORE";
910 CURSORQ,7:PRINT"SCORE";
920 CURSORQ,10:PRINT"ROUND";
930 CURSORQ,13:PRINT"MATER▓▓▓M";
940 CURSORQ,16:PRINT"M.M";
950 CURSORQ,22:PRINT[3,]"BOS TIV";
960 CURSOR34,5:PRINTUSING"######";H;
970 CURSOR34,8:PRINTUSING"######";S;
980 CURSOR37,11:PRINTUSING"##";M;
990 CURSOR35,14:PRINTUSING"####";K;
1000 CURSOR37,17:PRINTUSING"##";N;
1010 V1=53784:UX=1:B=0:U=0:C=0:C1=0
1020 CONSOLEO,25,1,29
1030 CURSOR12,9:PRINT"BOS TIV";
1040 IFMU=1THENTEMPO4:MUSICMU$:MU=0
1050 TEMPO7:GOTO60
1060 '===TITLE===
1070 COLOR,,6,0:CLS
1080 CURSOR3,24:PRINT"▀▀▀◣ ◢▀▀◣ ◢▀▀▀ ◢▀▀◣ ▼ ▀ ▼":USR($44)
1090 PRINT"   ■ ◤ ▀▀ ▀◣ ◥▀▀◤ ■ ■ ■"
1100 PRINT"   ■■■■ ■ ■ ▀◣ ■ ■ ■"
1110 PRINT"   ■ ◣ ◢ ◣ ▀◣ ■ ■ ◥ ◢"
1120 PRINT"   ▀▀▀◤ ◥▀◤ ◥▀▀◤ ▲ ▲ ▼"
1130 FORI=1TO11:PRINT:NEXT
1140 MUSIC"R9+E7B3AGFEDEDED1DDDDGGGGGGCDEFGAB3R4+G8"
1150 FORI=1TO8:PRINT:NEXT:COLOR,,7
1160 CURSOR11,6:PRINT[0,6]CHR$(111);:PRINT"......BOS TIV(YOU)";
1170 CURSOR11,8:PRINT[6,3]"◢";:PRINT"......ALIEN";
1180 CURSOR11,10:PRINT[5,]"◆";:PRINT"......20POINTS!";
1190 CURSOR11,12:PRINT"●......50POINTS!";
1200 CURSOR11,14:PRINT[3,]"♥";:PRINT"......SUPER BONUS!!";
1210 CURSOR11,15:PRINT"*......DANGER!";
1220 CURSOR14,18:PRINT"[←]◢▁ ▁◣[ ]";
1230 CURSOR19,19:PRINT"|▓▓◆▓▓▓[ ]";
1240 CURSOR13,23:PRINT[4,]"PUSH [S] KEY";
1250 GET A$:IFA$<>"S"THEN1250
1260 MUSIC"AOBABABABABABABABABABABAB"
1270 RETURN
```

MZ-700(Hu-BASIC) | **F.Kojima**

カガミはどこに？全問正解した人には表彰状が出るよ！

表彰状つき"MIRROR BOX"ゲーム

遊び方

まず最初に鏡の隠されるボックスの大きさを選択します。それが終わると、ボックスの大きさに応じて、各種（＼、／、｜、—）の鏡が設定されます。これらの鏡は物理法則どおりに入ってきた光を反射するようになっています。ただし、ボックスの中には、■で表示される物体もあり、これは光を吸収してしまうようになっています。

そこでi）光を発射した場所、ii）光が反射して出てきた場所、iii）光が出てくるまでの時間の３つのデータによって鏡の場所を当てるというゲームです。なおiii）の時間については、光はひとつのセルを通過するごとに約0.3秒かかり、これによって光がどの程度ボックス内を走りまわったのかが推測できるようになっています。またどんな種類の鏡が何枚あるかは、画面に表示されるので、一枚ずつ当てていった方が、よいでしょう。

キー入力について

[1] **BEEM SHOOT**——ビームの発射をするときに使います。光を入れたい場所のヒラガナ１文字を入力すると、そこから光が発射されて、どこかに出てきます（■があると出てこない場合もあるヨ）。

[2] **ANSWER**——ここに鏡が隠されているにちがいない、と思ったら、その場所をヒラガナ文字で入力します。また鏡の種類（＼、／、｜、—、■）も入力します。みごと正解というときには、ボックス内にその鏡が表示されます。

[3] **DATA DISPLAY**——ヒラガナキー、あるいはグラフィックキー（＼、／、｜、—、■）を入力すると、それに関係のあるデータすべてが表示されます。

[4] **GIVE UP**——文字どおり、降参というときに使います。でも**NEVER GIVE UP**でがんばろう。

表彰状がもらえるぞ！

すべての鏡を発見すると、得点とかかった時間が表示されます。そこで正解者の中から希望者には、氏名、得点、使用時間、日付などが記された表彰状が発行されます。ただし、残念ながらプリンター（MZ-731）を持っている人だけだよ。

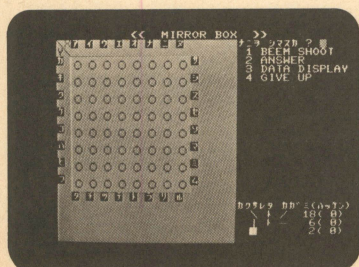
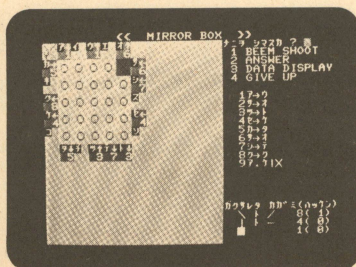
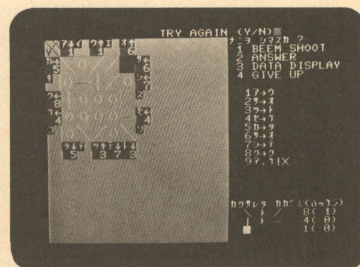
ゲームの難易度について

難易度はボックス（マトリックス）の大きさによって変化し、３～10まで用意されています。３、４は初心者用、５、７が中級クラス、９、10はヒマと根性をもてあましている人向き。初心者用でもけっこうむずかしいよ。

プログラムの改造について

●隠される鏡の数の変更：1790行～1860行にある＼、／、—、｜、■の数を変える。

●光の移動時間：1410行のPAUSE

MZシリーズ用

▲①鏡のありかが、１コわかったゾ。

▲②８×８のミラーボックスはかなりむずかしい。

▲③とうとうGIVE UPしてしまった。

(注)このプログラムは、MZ-1500にMZ-700用Hu-BASICをロードしたあと、LOAD [CR] でロードすれば、MZ-1500でも遊べます。

3の「3」を大きくすれば、それだけ時間が長くなる。またこのPAUSE 3をとり、1420行の最初にPAUSE（RND*20＋1）：とでもつけ加えれば時間を知ることは困難になる。

分類　思考型ゲーム

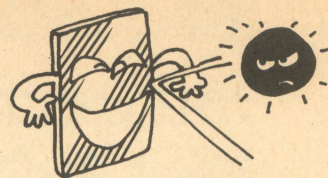
言語　Hu-BACIC

■変数表

文字型変数

変数	内容
DD$(12*12)	鏡のデータ
DA$(12*12)	当たった場所のデータ
DE$	インプット・データの集積用
DF$(999)	過去のデータ
FA$	インプット用ワーク
FB$(5)	プリント用データ
FC$(4)	入力用文字列
FD$(12)	データー時退避
FG$(5)	LPRINT用データ
FH$(3)	MUSIC用データ

整数型変数

変数	内容
MX	マトリックスの大きさ
C1(3)	各レベルの鏡数
C2(3)	当たった鏡の数
NC、ND	入力キーのデータ
NN	試行回数
HX、HY	ビームの方向
CF	当たった鏡の総数
CG	隠された鏡の総数
NO(3、10)	隠される鏡の各数
NB	データ検索用ワーク

作者のプロフィール

34歳の公務員。1歳の女の子のパパ。マイコン歴は1年半。ポケコン歴もいれると3年ぐらいです。

作品は、リアルタイムのものが多い。市販ソフトをやるより、自分で作る方がおもしろい。ジョン・バーリーなど、SF小説が好き。

表彰状つき"MIRROR BOX"ゲーム　プログラムリスト

```
1000 REM ****************************
1010 REM *                          *
1020 REM *    >>  MIRROR  BOX  <<   *
1030 REM *       VER. 1.0           *
1040 REM *       BY F. KOJIMA       *
1050 REM *      1983年 12月 31日     *
1060 REM *                          *
1070 REM ****************************
1080 DEFINTA-C,G-Z:DEFSTRD-F:ONERROR GOTO2390
1090 DIM DD$(11,11),DA$(11,11),FD$(12),DF$(999),NO(3,10):COLOR7,0:GOSUB 1750
1100 TEMPO6:FH$(1)="-B5RO-B5D-B3-#F5-A4RO-A2RO-B3":FH$(3)="-COGCGCG+C":FH$(2)="G
7ROE6F3G7C6R3D3EFGF5ED7"
1110 REM      DEMO
1120 CLS:GOSUB2280:CURSOR22,10:FG$(5)=SCRN$(22,8,9):MUSIC FH$(1)
1130 CURSOR7,23:INPUT"MATRIX  (3-10) ";MX:IF MX<3 OR MX>10 THEN 1130
1140 CLS:FORI1=1TOVAL(RIGHT$(TIME$,2))*3:XX=RND:NEXTI1:TIME$="00:00:00":PRINTTAB
(10);"<<  MIRROR BOX  >>":GOSUB 1870
1150 REM  ---------  MAIN  ---------
1160 CONSOLE:COLOR7,0:CURSOR 24,20:PRINT "カクサレタ カガミ(ハッケン)":CURSOR25,21:PRINTUSI
NG" ＼ト ／ ##(##)";C1(1)*2;C2(1)
1170 CURSOR 25,22:PRINTUSING" | ト ─  ##(##)";C1(2)*2;C2(2)
1180 CURSOR 25,23:PRINTUSING" ■       ##(##";C1(3);C2(3)
1190 COLOR7,0:DE$="":CONSOLE1,6,24,16:CLS:PRINT"■ナニヲ シマスカ ?":PRINT " 1 BEEM SHOO
T":PRINT" 2 ANSWER":PRINT" 3 DATA DISPLAY":PRINT " 4 GIVE UP";:CONSOLE:PRINTCHR$
(21):CURSOR 35,1:FA$=INKEY$(1):BEEP:ON VAL(FA$) GOTO 1210,1510,1650,1590
1200 GOTO 1190
1210 REM  -----  BEEM SHOOT  ------
1220 CONSOLE1,6,24,16:CLS:CONSOLE:PRINTCHR$(22):CURSOR 25,2:PRINT"ハッシャスル■■■バ゛シ
ョハ?";:FA$=INKEY$(1):BEEP:PRINTFA$:DE$=FA$+" "
1230 GOSUB1970
1240 COLOR7,1:ON NC+1 GOTO1190,1250,1270,1290,1310
1250 CURSOR ND*2+1,1:PRINT"↓■■";:IFNN<99 THENPRINTUSING"##";NN+1; ELSEPRINT""
1260 HX=0:HY=1:X=ND:Y=1:GOTO1330
1270 CURSOR 1,ND*2+1:PRINT"→■■";:IFNN<99 THENPRINTUSING"##";NN+1; ELSEPRINT"■■"
1280 HX=1:HY=0:X=1:Y=ND:GOTO1330
1290 CURSOR MX*2+3,ND*2+1:PRINT"←■■";:IFNN<99THENPRINTUSING"##";NN+1; ELSEPRINT
"■■"
1300 HX=-1:HY=0:X=MX:Y=ND:GOTO1330
1310 CURSOR ND*2+1,MX*2+3:PRINT"↑■■";:IFNN<99THENPRINTUSING"##";NN+1; ELSEPRINT
"■■";
1320 HX=0:HY=-1:X=ND:Y=MX
1330 COLOR7,0
1340 REM  -----------  MOVE  --------
1350 IF X=0 OR Y=0 OR X=MX+1 OR Y=MX+1 THEN 1420
```

```
1360 IF DD$(X,Y)=" 1" THEN SWAPHX,HY
1370 IF DD$(X,Y)=" 2" THEN SWAPHX,HY:HX=-HX:HY=-HY
1380 IF DD$(X,Y)=" 3" THEN HX=-HX
1390 IF DD$(X,Y)=" 4" THEN HY=-HY
1400 IF DD$(X,Y)=" 5" DE$=DE$+".":GOSUB2220:GOTO1500
1410 X=X+HX:Y=Y+HY:PAUSE3:GOTO 1350
1420 FA$=DD$(Y,X):DE$=DE$+FA$:GOSUB2220
1430 REM --------  OUT  ---------
1440 GOSUB1970:COLOR7,1
1450 IF NC=1 THEN CURSOR X*2+1,1:PRINT"↑■■■";
1460 IF NC=2 THEN CURSOR 1,Y*2+1:PRINT"←■■■";
1470 IF NC=3 THEN CURSOR MX*2+3,Y*2+1:PRINT" ■■■";
1480 IF NC=4 THEN CURSOR X*2+1,MX*2+3:PRINT" ■■■";
1490 IF NN<100THEN PRINTUSING"##";NN;ELSEPRINT"..";
1500 BEEP:COLOR7,0:GOTO 1190
1510 REM -----  ANSWER  ------------
1520 GOSUB2260:CURSOR 25,2:PRINT"ANSWER"
1530 PRINTCHR$(22):CURSOR26,3:PRINT"X ﾎｳｺｳ ﾉ ﾓｼﾞ";:FA$=INKEY$(1):BEEP:PRINTFA$:G
OSUB 1970:GOSUB1720:X=ND:DE$=FA$+".":IF NC<>1THEN1190
1540 CURSOR 26,4:PRINT "Y ﾎｳｺｳ ﾉ ﾓｼﾞ";:FA$=INKEY$(1):BEEP:PRINTFA$:GOSUB1970:GOS
UB1720:DE$=DE$+FA$:Y=ND:IF NC<>2THEN1190
1550 PRINTCHR$(23):CURSOR 27,5:PRINT "ｶｸﾄﾞ"+FE$;:FA$=INKEY$(1):BEEP:DE$=DE$+FA$+
"X":IFFA$=CHR$(13) OR INSTR(EF$,FA$)=0 THEN1190
1560 NA=-((FA$="\")+(FA$="/")*2+(FA$="|")*3(FA$"-")*4+(FA$="■")*5)
1570 IF VAL(DD$(X,Y))=NA AND DA$(X,Y)<>"*"THEN COLOR0,2:CURSORX*2,Y*2+1:PRINTFB$
(NA):COLOR7,0:GOSUB2260:GOSUB2010:IF CF>CG-1 THEN GOSUB2030:GOTO1630ELSEGOTO1190
1580 GOSUB2260:PRINTCHR$(21):CURSOR26,3:PRINT"ﾊｽﾞﾚ ---!!":GOSUB2220:MUSIC"-G7":G
OTO1190
1590 REM  ----- GIVE UP  ---------
1600 COLOR6,3:FORI1=1TOMX:FORI2=1TOMX:IFDA$(I1,I2)<>"*"THEN CURSORI1*2,I2*2+1:PR
INTFB$(VAL(DD$(I1,I2)));
1610 NEXTI2,I1
1620 MUSICFH$(1)
1630 COLOR7,0:CURSOR10,0:PRINT"      TRY AGAIN (Y/N)";:FA$=INKEY$(1):IF FA$="N"TH
ENCONSOLE:CLS:END ELSEIFFA$="Y"THEN RUN
1640 GOTO 1630
1650 REM -----  DATA DISPLAY  -------
1660 FORI1=0TO12:FD$(I1)=SCRN$(24,I1+6,16):NEXTI1:CONSOLE1,24,24,16:CLS
1670 PRINT "■ｻｶﾞｽ CHARACTER":PRINT"  ﾊ ?(GRAPH";:PRINTCHR$(22):INPUT"  ｷｰ ﾕｳｺｳ)"
,FA$:PRINTCHR$(21)
1680 FORI1=1TONN:NI=INSTR(DF$(I1),FA$):IFNI>0 THEN PRINTUSING"###";I1;:PRINTDF$(
I1)
1690 NEXTI1:PRINT"■HIT ANY KEY":PRINT" TO RETURN";
1700 FA$=INKEY$(1)
1710 CONSOLE1,24,24,16:CLS:PRINT"■■■■":FORI1=0TO12:PRINTFD$(I1);:NEXT:GOTO1160
1720 IFNC=4THENNC=1:FA$=MID$(FC$(1),ND,1)
1730 IFNC=3THENNC=2:FA$=MID$(FC$(2),ND,1)
1740 RETURN
1750 REM ------ INITIAL-1  ---------
1760 FC$(1)="ｱｲｳｴｵﾅﾆﾇﾈﾉ":FC$(2)="ｶｷｸｹｺﾊﾋﾌﾍﾎ":FC$(3)="ｻｼｽｾｿﾏﾐﾑﾒﾓ":FC$(4)="ﾀﾁﾂﾃﾄﾗﾘ
ﾙﾚﾛ":FE$="\/|■"
1770 FB$(0)=CHR$(219)+CHR$(220)+"■■■"+CHR$(234)+CHR$(235):FB$(1)="\ ■■■ \":FB$(2
)=" /■■■/ ":FB$(3)=" |■■■| ":FB$(4)="__■■■‾‾":FB$(5)="■■■■■■■"
1780 RESTORE:FORI1=3TO10:FORI2=1TO3:READNO(I2,I1):NEXTI2:NO(0,I1)=(NO(1,I1)+NO(2
,I1))*2+NO(3,I1):NEXTI1:RETURN
1790 DATA 3,1,0  :' MATRIX=3*3 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1800 DATA 3,2,0  :' MATRIX=4*4 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1810 DATA 4,2,1  :' MATRIX=5*5 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1820 DATA 6,2,1  :' MATRIX=6*6 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1830 DATA 7,3,2  :' MATRIX=7*7 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1840 DATA 9,3,2  :' MAIRIX=8*8 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1850 DATA 10,4,2 :' MATRIX=9*9 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1860 DATA 14,5,3 :' MATRIX=10*10 ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1870 REM ------- INITIAL-2  -------
1880 FORI1=0TO3:C1(I1)=NO(I1,MX):NEXTI1:CG=NO(0,MX)
1890 FORI1=1TOMX:DD$(0,I1)=MID$(FC$(1),I1,1):DD$(MX+1,I1)=MID$(FC$(4),I1,1):DD$(
I1,0)=MID$(FC$(2),I1,1):DD$(I1,MX+1)=MID$(FC$(3),I1,1):NEXTI1
1900 CONSOLE1,24,0,24:COLOR0,6:PRINT"■\X■■■Y\"
1910 COLOR0,5:FORI1=2TOMX*2STEP2:FORI2=3TOMX*2+1STEP2:CURSOR I1,I2:PRINT FB$(0);
:NEXTI2,I1:COLOR7,0
```

リスト続く

```
1920 FORI1=1TOMX:CURSOR 0,I1*2+1:PRINTDD$(I1,0):CURSOR MX*2+2,I1*2+1:PRINTDD$(I1
,MX+1):NEXTI1
1930 FORI1=1TOMX:CURSOR I1*2,1:PRINTDD$(0,I1):CURSOR I1*2,MX*2+3:PRINTDD$(MX+1,I
1):NEXTI1
1940 FORI1=1TO5:FORI2=1TOC1(INT(I1/2+.5))
1950 X=INT(RND*MX+1):Y=INT(RND*MX+1):IF DD$(X,Y)<>""THEN 1950 ELSEDD$(X,Y)=STR$(
I1)
1960 NEXTI2,I1:RETURN
1970 REM ---------- POINT JUDGE  ----
1980 NC=0:ND=0:FORI1=1TO4:NB=INSTR(FC$(I1),FA$):IFNB>0 AND NB<MX+1 THEN NC=I1:ND
=NB
1990 NEXTI1:RETURN
2000 REM ------  ｱﾀﾘ     -------------
2010 PRINTCHR$(21):CURSOR 26,3:PRINT"ｱﾀﾘ !!!":CF=CF+1:MUSICFH$(3)PAUSE10:DA$(X,Y
)="*"
2020 C2(4)=INT(NA/2+.5):C2(C2(4))=C2(C2(4))+1:CURSOR 36,C2(4)+20:PRINT USING"##"
;C2(C2(4)):RETURN
2030 REM -------  ALL DISCOVER ------
2040 CLS:FT$=TIME$:CURSOR 5,5:PRINT"YOU HAVE FOUND OUT":CURSOR7,6:PRINT"ALL MIRR
ORS"
2050 CURSOR 10,8:PRINT "YOUR POINTS IS=";MX↑2*5-C1(0)*3-NN
2060 CURSOR 10,9:PRINT "YOUR TIME IS  =";FT$:MUSICFH$(2)
2070 CURSOR 7,11:PRINT"■ﾋｮｳｼｮｳｼﾞｮｳ ｦ ﾊｯｺｳｼﾏｽｶ (Y/N)";:FA$=INKEY$(1):IF FA$="N"TH
EN1630
2080 IFFA$<>"Y"THEN2070
2090 REM --  PRINTER      -----------
2100 PRINT"■"+CHR$(22):INPUT"ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ ";FG$(1)
2110 PRINTCHR$(21):INPUT"ｷｮｳﾉ ﾋｽﾞｹ (ﾈﾝ)";FG$(2)
2120 INPUT"ｷｮｳﾉ ﾋｽﾞｹ (ﾂｷ)";FG$(3)
2130 INPUT"ｷｮｳﾉ ﾋｽﾞｹ (ﾋ )";FG$(4)
2140 MODETL:LPRINT"      ** ﾋｮｳｼｮｳｼﾞｮｳ **"
2150 LPRINTFG$(1);:MODETN:LPRINT" ﾄﾞﾉ"
2160 LPRINTTAB(3)"ｱﾅﾀﾊ ｢ﾐﾗｰ ﾎﾞｯｸｽ ｹﾞｰﾑ｣(";MX;"*";MX;")ﾆ ｵｲﾃ"
2170 LPRINTTAB(6)"POINTS=";MX↑2*5-C1(0)*3-NN;"  TIME=";FT$
2180 LPRINT" ｼﾞｮｳｷﾉ ｾｲｾｷﾃﾞ";C1(0);"ｺﾉｶｶﾞﾐ ｽﾍﾞﾃｦﾊｯｹﾝｻﾚﾏｼﾀ｡"
2190 LPRINTTAB(3)"ﾖｯﾃ ｿﾉ ｴｲﾖ ｦ ﾀﾀｴ､ｺｺﾆ ﾋｮｳｼｮｳ ｲﾀｼﾏｽ｡"
2200 LPRINT:LPRINTTAB(10);FG$(2);"年";FG$(3);"月";FG$(4);"日";SPC(10);FG$(5):SKIP3:
GOTO1630
2210 REM ---- DATA DISP-1  ---------
2220 NN=NN+1:NM=NM+1:DF$(NN)=DE$:IFNM>24THENCONSOLE7,13,24,16:CLS:NM=1
2230 CURSOR (-(NM>12)*8+24),(NM MOD13)+6-(NM>12):PRINTUSING"###";NN;:PRINT DE$
2240 CONSOLE:RETURN
2250 REM ----------------------------------
2260 FORI1=1TO6:CURSOR24,I1:PRINTSTRING$(16," ");:NEXT:RETURN
2270 REM --------  DEMO SUB  --------
2280 COLOR6,0:PRINT"■■■■ ■ ■■ ■■ ▲■ ■■    ■■ ▲■"+CHR$(193)+"■  ■"+CHR$
(213);
2290 COLOR6,0:PRINT" ■▼■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■ ■ ■ ▼▲ ■ ■ ■■ ■■ ■ ■
■■   ■ ■ ■ ■ ▼ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ • ■ ■ ■ ■ ▲"
2300 PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ▲■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ▼■ ■ ■  ■
■ ▼■"+CHR$(193)+"■  ■"+CHR$(213);
2310 COLOR4,0:PRINTTAB(7)">> U ER. 1.0  B Y  F.K OJIMA << "
2320 COLOR7,0:PRINTTAB(3)"■ﾎﾞｯｸｽ ﾉ ﾅｶﾆ ｶｶﾞﾐ ｶﾞ ｶｸｻﾚﾃ ｲﾏｽ"
2330 PRINTTAB(5)"■* ＼／|ｰ ﾊ ﾌﾞﾂﾘﾎｳｿｸﾄﾞｵﾘ ﾊﾝｼｬｼﾃ ﾃﾞﾃｷﾏｽ";
2340 PRINTTAB(5)"■* ﾀﾀﾞｼ ■ ﾊ ｷｭｳｼｭｳ ｼﾏｽ"
2350 PRINTTAB(3)"■BEEM ｦ ﾊｯｼｬｼﾃ"
2360 PRINTTAB(5)"■ﾃﾞﾃｷﾀﾊﾞｼｮﾄ ﾃﾃﾞｸﾙﾏﾃﾞﾉｼﾞｶﾝ ﾆﾖｯﾃ､"
2370 PRINTTAB(5)"■ｶｶﾞﾐﾉｱﾘﾊﾞｼｮｦ ｱﾃﾃﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
2380 RETURN
2390 RESUME 1160
```

MZ-2000(カラーBASIC)　笠原 千秋

危険をさけながら早く迷路をくぐりぬけるのだ。

NEW MAZE（ニュー メイズ）

迷路について

NEW MAZEといってもそれほど大げさなものではなく、10×10の碁盤目状の迷路です。なぜって、あまり大げさな迷路だと、迷路作成に時間が、かかりすぎてイライラさせられてしまうからです。

遊び方(ゲームのスタート)

タイトル表示後、Pキーをおすと、数秒で、迷路を作成してくれて、READY GO！の合図で、GAME開始です。

まず左端に立っている人を6のキーで迷路内に入れます。進行するにつれて、迷路が次々と開いていきますが、行き止まりになったら、後退するか、別な方向を探さなければなりません。

猛犬と宝のツボが出現

1ラウンド目では、迷路の途中に、猛犬と、宝のツボが出現して、犬にほえられると、50ポイントマイナスされたうえに、2秒間身動きができなくなってしまいます。犬をさけて通ることもできるけど、出口にたどり着くためには、さけられない場合もあります。また、宝のツボにありつくと、50ポイントのプラスです。

ウロウロ迷路の中を歩くうちに、右端のどこかに、ゴールが現れます。あーやっと出られた！と、迷路の脱出に成功すると、タイムとポイントが表示されて、持ち点がマイナスだとゲームオーバー、プラスだったら次のラウンドに進むことができます。

持ち点は、初め500ポイントが与えられ、ラウンドごとに、ロスタイムやボーナス点で、プラス、マイナスされます。

3ラウンド目からは、こわい赤鬼と魔法のランプが待っているゾ。

はたして、何ラウンドまでいけるかな？

■参考文献　NHK「マイコン入門」57年度前期

分類　迷路ゲーム

言語　カラーBASIC

■変数表(主なものだけ)

変数	内容
A(X、Y)	迷路の配列
B(X、Y)	壁の配列
C(I)	壁の方向
H$	人のパターン
D$	犬のパターン
O$	鬼のパターン
P$	宝のパターン
Q$	灯のパターン
RO	ラウンド
PO	ポイント
CL	カラー番号
DO	犬のポイント
BO	宝のポイント
UO	鬼のポイント
QO	灯のポイント

作者のプロフィール

地方誌などに原稿を書いているフリーライター。32歳。大学で原子物理学を専攻。つまり、10年くらい前からコンピュータとのつき合いはあったが大型にはあまり興味がわかなかった。マイコンは簡単に使えるのでいいですね。

MZシリーズ用

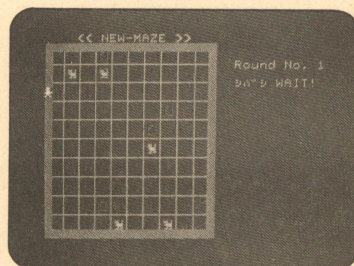
NEW MAZEプログラム リスト

```
10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 REM ▒                        ▒
30 REM ▒  NEW-MAZE Ver.2  83,9,25 ▒
40 REM ▒                        ▒
50 REM ▒  for MZ-2000 G-RAM1,2,3  ▒
60 REM ▒                        ▒
70 REM ▒  Copyright by KAMUI.1    ▒
80 REM ▒                        ▒
```

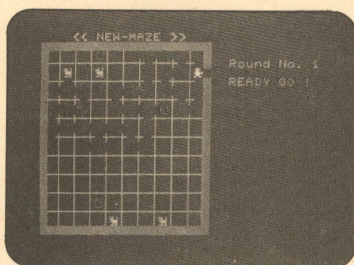
リスト続く

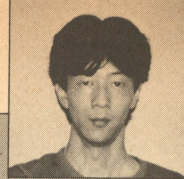
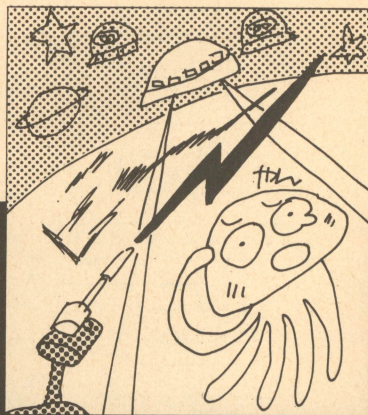
```
 90 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
 100 CONSOLEC40,S0,24,GN:CCOLOR@ 7,1:COLOR,07,W0
 110 DIM A(11,11),B(11,11),C(15)
 120 FORI=1TO15:READ C(I):NEXT
 130 DATA 1,1,1,2,1,2,2,3,1,2,2,3,2,3,3
 140 DEF FNU(J)=INT(J/4)
 150 DEF FNV(J)=J-INT(J/4)*4
 160 DEF FNW(J)=J-INT(J/2)*2
 170 HO$=STRING$(CHR$(0),8)
 180 H$=CHR$(56)+CHR$(84)+CHR$(40)+CHR$(57)+CHR$(255)+CHR$(56)+CHR$(40)+CHR$(198
)
 190 D$=CHR$(145)+CHR$(113)+CHR$(209)+CHR$(63)+CHR$(127)+CHR$(31)+CHR$(17)+CHR$(
119)
 200 O$=CHR$(129)+CHR$(66)+CHR$(126)+CHR$(153)+CHR$(255)+CHR$(102)+CHR$(102)+CHR
$(60)
 210 P$=CHR$(255)+CHR$(195)+CHR$(231)+CHR$(129)+CHR$(129)+CHR$(129)+CHR$(195)+CH
R$(255)
 220 Q$=CHR$(149)+CHR$(94)+CHR$(60)+CHR$(213)+CHR$(190)+CHR$(92)+CHR$(62)+CHR$(2
55)
 230 GOSUB 1980
 240 RO=1:PO=500:CL=7:TEMPO6
 250 DO=0:BO=0:UO=0:QO=0:CL=CL-1:IFCL=3 THEN CL=7
 260 GRAPH C7:PRINTCHR$(6);:CCOLORCL,1
 270 PRINT"     << NEW-MAZE >>"
 280 CURSOR23,3:PRINT"Round No.";RO
 290 CURSOR23,5:PRINT"ｼﾊﾞｼ WAIT!"
 300 GOSUB 1040
 310 FORI=1TO3
 320 CURSOR23,5:PRINT"READY GO !":GOSUB 2570
 330 CURSOR23,5:PRINT"READY GO !":GOSUB 2570
 340 NEXT
 350 X=1:Y=YO:TI$="000000"
 360 GET K$:IF K$="" THEN 360
 370 IF K$<>"6" THEN MUSIC"+E1":GOTO 360
 380 CURSOR0,YO*2:PRINT"▒":POSITION 0,16*YO:PATTERN[7]-8,HO$
 390 GOSUB 800
 400 GOSUB 940
 410 GET K$:IF K$="" THEN 410
 420 L=ASC(K$)-48
 430 IF L<>INT(L/2)*2 THEN 460
 440 IF(L<2)+(L>8) THEN 460
 450 ON L/2 GOTO 470, 510, 550, 600
 460 MUSIC"+E1":GOTO 400
 470 IF FNW(B(X,Y))=0 THEN 460
 480 GOSUB 920
 490 Y=Y+1:GOSUB 800
 500 GOTO 400
 510 IF B(X-1,Y)<2 THEN 460
 520 GOSUB 920
 530 X=X-1:GOSUB 800
 540 GOTO 400
 550 IF B(X,Y)<2 THEN 460
 560 GOSUB 920
 570 X=X+1:GOSUB 800
 580 IF X<=10 THEN 400
 590 GOTO 640
 600 IF FNW(B(X,Y-1))=0 THEN 460
 610 GOSUB 920
 620 Y=Y-1:GOSUB 800
 630 GOTO 400
 640 REM <ESCAPE>
 650 CURSOR23,5:PRINT"ESCAPE OUT !"
 660 CURSOR23,8:PRINT"  TIME       "
 670 CURSOR25,9:PRINT MID$(TI$,3,2);":";RIGHT$(TI$,2)
 680 PO=PO-(VAL(MID$(TI$,3,2))*60+VAL(RIGHT$(TI$,2)))*5-DO+BO-UO+QO+100
 690 CURSOR23,12:PRINT"  POINT     "
 700 CURSOR25,13:PRINT PO
 710 GOSUB 2550
 720 IF PO<0 THEN 780
 730 CURSOR23,21:PRINT"TRY NEXT? (Y/N)"
 740 GET K$
 750 IF K$="Y" THEN RO=RO+1:GOTO 250
 760 IF K$="N" THEN 790
 770 GOTO 740
 780 CURSOR23,21:PRINT"GAME OVER !"
 790 END
 800 REM <SELECT>
 810 G=POINT(16*X-8,16*Y)
 820 IF G=5 THEN GOSUB 2470:FORT=0TO1500:NEXT:DO=DO+50
 830 IF G=4 THEN GOSUB 2490:BO=BO+50
```

▲①NEW MAZEのTITLE画面。

```
840 IF G=3 THEN GOSUB 2530:U0=200
850 IF G=2 THEN GOSUB 2510:FORT=0TO2000:NEXT:U0=U0+100
860 POSITION16*X-8,16*Y:PATTERN[6]-8,HO$
890 POSITION 16*X-8,16*Y:PATTERN[7]-8,H$
900 GOSUB 2450:XX=16*X-8:YY=16*Y
910 RETURN
920 POSITION XX,YY:PATTERN[7]-8,HO$
930 RETURN
940 REM <MAZE DISP>
950 IF B(X-1,Y)<2 THEN 970
960 CURSOR 2*X-2,2*Y:PRINT" "
970 IF FNW(B(X,Y-1))=0 THEN 990
980 CURSOR 2*X-1,2*Y-1:PRINT" "
990 IF FNW(B(X,Y))=0 THEN 1010
1000 CURSOR 2*X-1,2*Y+1:PRINT" "
1010 IF B(X,Y)<2 THEN 1030
1020 CURSOR 2*X,2*Y:PRINT" "
1030 RETURN
1040 REM <MAZE MAKE>
1050 FORX=1TO10
1060 FORY=1TO10
1070 A(X,Y)=0:B(X,Y)=0
1080 NEXT Y,X
1090 FORX=1TO10
1100 A(X,1)=A(X,1)-8
1110 A(X,10)=A(X,10)-1
1120 NEXT
1130 FORY=1TO10
1140 A(1,Y)=A(1,Y)-2
1150 A(10,Y)=A(10,Y)-4
1160 NEXT
1170 CURSOR0,1
1180 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1190 FORI=1TO9
1200 PRINT"▒ | | | | | | | | | ▒"
1210 PRINT"▒─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─┼─▒"
1220 NEXT
1230 PRINT"▒ | | | | | | | | | ▒"
1240 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1250 Y0=INT(RND(1)*10)+1
1260 X=1:Y=Y0:Z=0
1270 CURSOR0,Y0*2:PRINT" "
1280 POSITION0,Y0*16:PATTERN[7]-8,H$
1290 IF(RO<=3) THEN K=5
1300 IF(RO>3)*(RO<6) THEN K=8
1310 IF(RO>=6) THEN K=10
1320 FORI=1TOK
1330 X2=INT(RND(1)*9)+2:Y2=INT(RND(1)*10)+1
1340 IF POINT(16*X2-8,16*Y2)<>0 THEN 1330
1350 POSITION16*X2-8,16*Y2:PATTERN[5]-8,D$
1360 NEXT
1370 IF(RO<=3) THEN K=4
1380 IF(RO>3)*(RO<6) THEN K=6
1390 IF(RO>=6) THEN K=8
1400 FORI=1TOK
1410 X3=INT(RND(1)*9)+2:Y3=INT(RND(1)*10)+1
1420 IF POINT(16*X3-8,16*Y3)<>0 THEN 1410
1430 POSITION16*X3-8,16*Y3:PATTERN[4]-8,P$
1450 NEXT
1460 IF(RO<3) THEN 1580
1470 IF(RO>2)*(RO<6) THEN K=3
1480 IF(RO>=6) THEN K=5
1490 FORI=1TOK
1500 X4=INT(RND(1)*9)+2:Y4=INT(RND(1)*10)+1
1510 IF POINT(16*X4-8,16*Y4)<>0 THEN 1500
1520 POSITION16*X4-8,16*Y4:PATTERN[2]-8,O$
1530 NEXT
1540 X5=INT(RND(1)*7)+4:Y5=INT(RND(1)*10)+1
1550 IF POINT(16*X5-8,16*Y5)<>0 THEN 1540
1560 POSITION16*X5-8,16*Y5:PATTERN[3]-8,Q$
1580 Z=Z+1
1590 A(X,Y)=A(X,Y)+16
1600 A(X,Y+1)=A(X,Y+1)-8
1610 A(X-1,Y)=A(X-1,Y)-4
1620 A(X+1,Y)=A(X+1,Y)-2
1630 A(X,Y-1)=A(X,Y-1)-1
1640 J=INT(RND(1)*C(A(X,Y)))+1
1650 K1=FNU(A(X,Y)):K2=FNV(A(X,Y))
1660 ON K1+1 GOTO 1670, 1680, 1690, 1700
1670 ON K2 GOTO 1890, 1810, 1830
1680 ON K2+1 GOTO 1710, 1850, 1720, 1730
```

▲②出口をめざして進め！

▲③ゴールを発見！

リスト続く

```
1690 ON K2+1 GOTO 1740, 1870, 1750, 1760
1700 ON K2+1 GOTO 1770, 1780, 1790, 1800
1710 ON J GOTO 1810, 1830
1720 ON J GOTO 1810, 1850
1730 ON J GOTO 1830, 1850
1740 ON J GOTO 1810, 1830, 1850
1750 ON J GOTO 1810, 1870
1760 ON J GOTO 1830, 1870
1770 ON J GOTO 1810, 1830, 1870
1780 ON J GOTO 1850, 1870
1790 ON J GOTO 1810, 1850, 1870
1800 ON J GOTO 1830, 1850, 1870
1810 B(X,Y)=B(X,Y)+1
1820 Y=Y+1:GOTO 1580
1830 B(X-1,Y)=B(X-1,Y)+2
1840 X=X-1:GOTO 1580
1850 B(X,Y)=B(X,Y)+2
1860 X=X+1:GOTO 1580
1870 B(X,Y-1)=B(X,Y-1)+1
1880 Y=Y-1:GOTO 1580
1890 IF Z=100 THEN 1950
1900 FORX=1TO10:FORY=1TO10
1910 IF A(X,Y)<2 THEN 1930
1920 IF RND(1)>.25 THEN 1640
1930 NEXT Y,X
1940 GOTO 1890
1950 Y9=INT(RND(1)*10)+1
1960 B(10,Y9)=B(10,Y9)+2
1970 RETURN
1980 REM <TITLE>
1990 PRINTCHR$(6);
2000 PRINT"     ▒▒    ▒ ▒▒▒▒▒ ▒     ▒      "
2010 PRINT"     ▒ ▒   ▒ ▒     ▒  ▒  ▒      "
2020 PRINT"     █  █  █ █████ █ █ █ █  ██  "
2030 PRINT"     █   █ █ █     ██   ██      "
2040 PRINT"     █    ██ █████ █     █      "
2050 PRINT"                          COLOR "
2060 PRINT"     ██   ██   █   █████ █████  "
2070 PRINT"     █ █ █ █  █ █      █ █      "
2080 PRINT"     █  █  █ █   █  ███  █████  "
2090 PRINT"     ▒     ▒ ▒▒▒▒▒ ▒     ▒      "
2100 PRINT"     ▒     ▒ ▒   ▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  "
2110 PRINT"                                "
2120 PRINT"ﾒｲﾛ ﾉ ﾋﾀﾞﾘ ﾊｼﾞ ﾆ          *** KEY ***  "
2130 PRINT"ﾋﾄｶﾞ ｱﾗﾜﾚ,ｼﾊﾞｼ ﾏﾂﾄ        ┌─────────┐  "
2140 PRINT"READY GO! ﾉ ｱｲｽﾞ ｶﾞ ｱﾙ｡  |    8    |  "
2150 PRINT"ﾊｼﾞﾒ ﾊ 6 ﾉ KEY ﾃﾞ ｽﾀｰﾄ｡  |    ↑    |  "
2160 PRINT"ｽｽﾑ ﾄ ﾒｲﾛ ｶﾞ ﾋﾗｸ｡        | 4←   →6 |  "
2170 PRINT"ｺﾞｰﾙ ﾊ ﾐｷﾞ ﾊｼﾞﾃﾞｱﾙ｡      |    ↓    |  "
2180 PRINT"      ... -50 ,2secﾛｽ    |    2    |  "
2190 PRINT"     .... +50            └─────────┘  "
2200 PRINT"    ..... -100,4secﾛｽ                 "
2210 PRINT"   ...... +200           READY ?      "
2220 PRINT:PRINT"POINT ﾏｲﾅｽ ﾃﾞGAME OVER   PUSH [P] KEY "
2240 POSITION40,144:PATTERN[5]-8,D$
2250 POSITION32,152:PATTERN[4]-8,P$
2260 POSITION24,160:PATTERN[2]-8,O$
2270 POSITION16,168:PATTERN[3]-8,Q$
2280 POSITION240,128:PATTERN[7]-8,H$
2290 GOSUB2590
2300 GET K$
2310 IF K$<>"P" THEN 2300
2320 GRAPH C7:RETURN
2440 REM <SOUND>
2450 POKE3866,15:FORV=1TO15:POKE3863,V:USR(3860):NEXT
2460 RETURN
2470 FORU=1TO2:POKE3863,30:FORV=1TO50 :POKE3866,V:USR(3860):NEXTV,U
2480 RETURN
2490 POKE3863,35:FORV=50TO1 STEP-2:POKE3866,V:USR(3860):NEXT
2500 RETURN
2510 FORU=1TO3:POKE3863,5 :FORV=1TO80:POKE3866,V :USR(3860):NEXTV,U
2520 RETURN
2530 FORU=1TO3:POKE3863,40:FORV=100TO1 STEP-4:POKE3866,V:USR(3860):NEXTV,U
2540 RETURN
2550 FORU=1TO4:POKE3866,35:FORV=1TO35:POKE3863,V:USR(3860):NEXTV,U
2560 RETURN
2570 POKE3866,40:FORV=1TO20:POKE3863,V:USR(3860):NEXT
2580 RETURN
2590 FORU=1TO5:POKE3863,55:FORV=60TO1STEP-3:POKE3866,V:USR(3860):NEXTV,U
2600 RETURN
```

MZ-2000,2200（カラーBASIC） 松阪 正昭

降りてくるUFOを高速ビーム砲でうち落とせ！

アタックUFO

ゲームのスタート

MZ-2000またはMZ-2200にカラーBASIC(MZ-1Z002)をロード後、アタックＵＦＯのリストを打ちこみ、RUN[CR]とすると、画面に〝ATTACK UFO〞というカラフルで美しいタイトルが表示されます。つづいてデモ、説明文表示になり、すきなキーをおして、ゲーム開始ですが、まずバックグラウンドの空や山、太陽などが、ゆっくりとペインティングされます。

遊び方

自分のタンクを左右に移動させながら降りてくる敵のＵＦＯを破壊していくという、いわゆるインベーダータイプのシューティングゲームです。

UFOは全部で５種類あり、それぞれ点数が違います。中にはビーム砲が２度命中しないと破壊できないものもあります。UFOが下に降りてくるほど、点数は高くなり、またUFOが３回自分のタンクにあたってしまうとゲームオーバーです。

5000点を越えるとタンクが一台追加されます。

タイトルがかっこいいし、弾丸のスピードもかなりです。

画面展開がないので、やや単調に感じる人もいるかもしれませんが、これからは、何画面も出てくるようなゲームにチャレンジしてみたいですね。

分類　アクションゲーム
言語　カラーＢＡＳＩＣ

■変数表

変数	内容
W$(1)～W$(5)	UFO(キャラクタ)
Q$(0)～Q$(4)	グラフィックの数字
F	面数
S	スコア
K	タンク数
KB	"???"UFOにあたったゲームの回数
X,Y	ＵＦＯの位置
TN$	タンク１
TC$	タンク２

操作方法

タンクの移動とビーム砲の発射は、テンキーとスペースキーを使います。

タンクの移動：[1]←→[3]
ビーム砲発射：[5]or[SPACE]

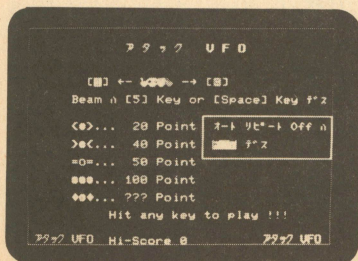
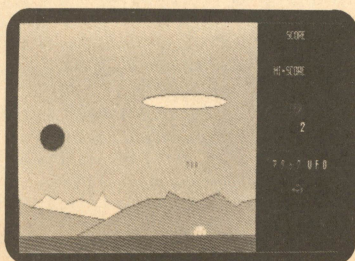
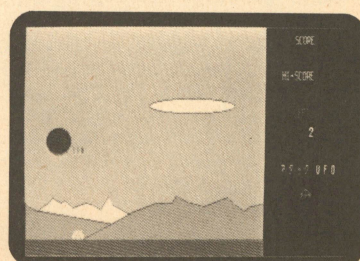
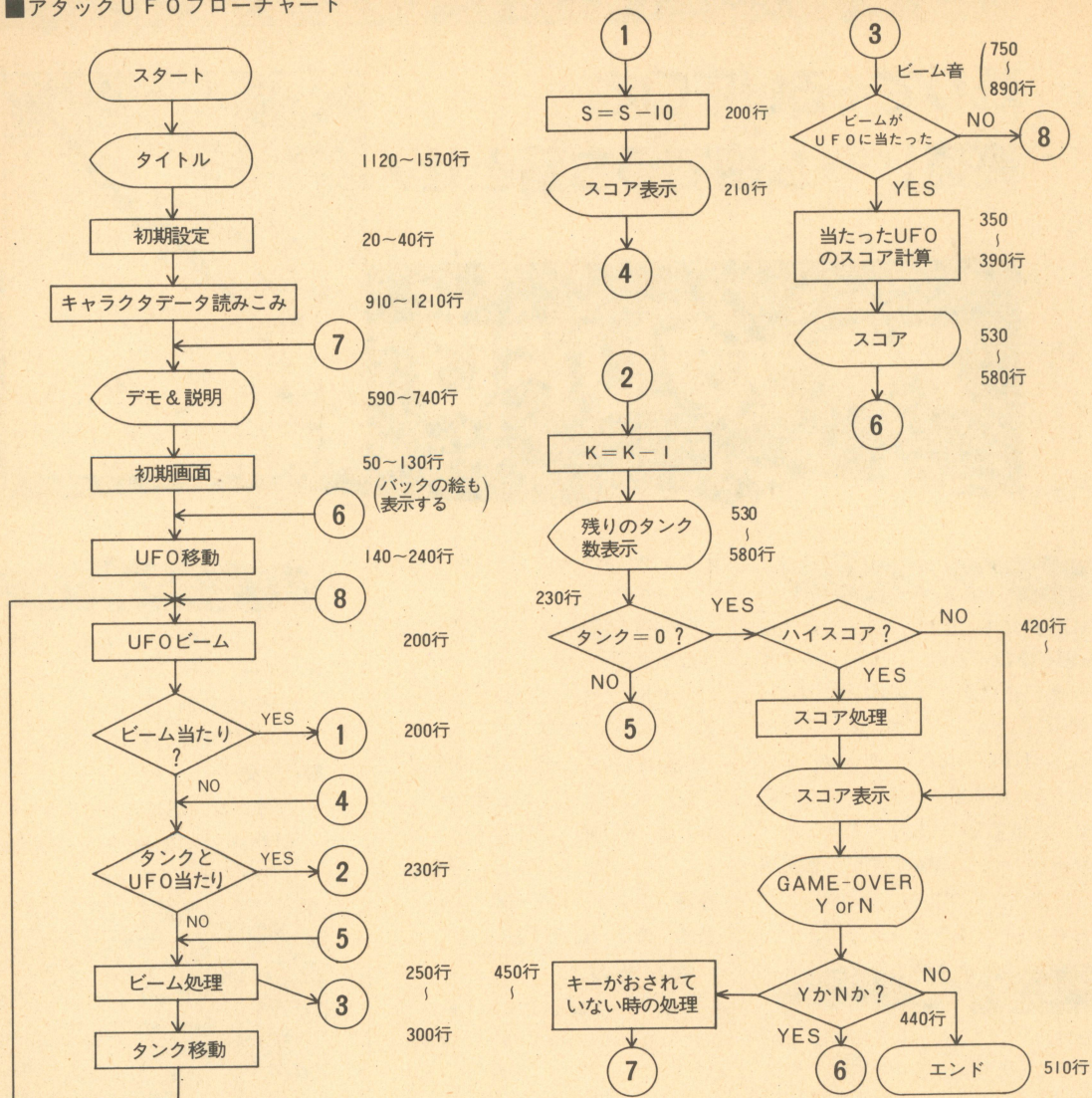
■参考文献

- 「マイコンBASICマガジン」
- 「MZ-80B/2000用びっくり効果音シンセサイザー」(61～62ページ)

作者のプロフィール

昭和電機に勤務、32歳。マイコン歴は２年。

ＢＡＳＩＣを覚えるのに、独学で約６カ月、短いプログラムは１～２回組んだことがありますが、長いものはこれがはじめてです。インベーダー型のタンクを移動させると、バックの色が消えてしまうなど、苦労しました。

フローチャートも、今回はじめて書いたので、わかりにくい点もあるかと思います。趣味はオーディオ、つり、カメラなどいろいろ。

▲①ＵＦＯの種類とポイントが表示される。

▲②降りてくるＵＦＯをうち落とせ！

▲③ビーム砲の発射！

アタックUFOプログラムリスト

```
 10 REM ***
 20 GOSUB 1220
 30 DIM W$(5),Q$(4):W$(1)="<●>":W$(2)=">●<":W$(3)="=o=":W$(4)="●●●":W$(5)="◆●◆"
 40 TEMPO7:M$="GO#FFE#DD#CC-B-#A-A-#G-G-#F-F-E-C4":M1$="+AO+A+A+A+A+A":GOSUB920:
GOSUB590
 50 CONSOLEC8ON,GH,P:COLOR1,07:CCOLOR@2,0:F=1:S=0:K=3:KB=0:A=26:P=0:ET=0:YY=0.2
 60 LINE[1,WO]464,0,464,199:LINE[1,WO]464,0,638,0,638,0,638,199,638,199,464,199
 70 LINE[1,WO] 0,152,8,156,24,159,40,154,48,152,56,148,72,152,80,150,96,156,120,
152,136,154,152,158,168,146,176,154,208,162:LINE[1,WO] 0,152,0,184
 80 LINE[1,WO] 112,184,216,159,256,152,288,152,296,146,320,152,345,155,368,151,3
92,147,408,154,416,156,425,159,436,155,464,152:LINE[1,WO] 0,184,464,184
 90 LINE[1,WO]24,159,173,170:LINE[1,WO]0,184,0,199,0,199,464,199
 100 CIRCLE[1,WO]70,100,25,.45:PAINT[2,WO]70,100,1:CIRCLE[1,WO]325,70,80,.08:PAI
NT[7,WO]325,70,1
 110 PAINT[3,WO]40,183,1:PAINT[7,WO] 45,155,1:PAINT[3,WO]240,183,1:PAINT[5,WO]10
,100,1:PAINT[4,WO]10,190,1
```

```
 120 POSITION520,8:PATTERN[6,W0] -8,SC$:POSITION496,40:PATTERN[3,W0] -8,HS$:POSI
TION520,72:PATTERN[4,W0] -8,LF$
 130 POSITION520,140:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):GOSUB530:POKE$952,0:DEF KEY(7)
=POKE$952,166!POKE3863,$30!POKE3866,$60↓
 140 REM ---------------------------------------- Start --
 150 X=INT(RND(1)*52)+1:Y=1:L=INT(RND(1)*7)+1:IFL>=6THENL=1
 160 YY=YY+.02:IFYY>1THENYY=1:Y=INT(RND(1)*10)+5:ET=ET+1:IFET>3*FTHENET=0:YY=.4:
Y=Y+YY:F=F+1:CURSOR60,23:PRINTF
 170 CURSORX,Y:PRINT"    ";:X=X+INT(RND(1)*4)-1:Y=Y+YY
 180 IFX<ATHENX=X+.8:IFX<2THENX=2
 190 IFX>A THENX=X-.8:IFX>52THENX=52
 200 X=INT(X):CURSORX,Y:PRINTW$(L);:IFX=A+1THENMUSIC"+G0":FORI=Y+1TO22:CURSORX+1
,I:PRINT"▮":CURSORX+1,I:PRINT" ":NEXT:IF(X=A+1)*(INT(I)=22)THENS=S-10
 210 IFS>=0THENCURSOR69-LEN(STR$(S)),3:PRINTS
 220 IFS<=0THENS=0
 230 IF((X=A+2)*(INT(Y)=22))+((X+1=A+2)*(INT(Y)=22))+((X+2=A+2)*(INT(Y)=22))THEN
MUSICM$:K=K-1:POSITION552,88:PATTERN-8,SP$:MUSIC"R9":GOSUB530:IFK=0THEN420
 240 IFY>22THENKB=0:CURSORX,Y:PRINT"    ";:GOTO150
 250 GETG$:IF(G$=" ")+(G$="5")THENPOKE$952,166:GOTO330
 260 IFINT(A/2)=A/2THENTT$=TN$:U$="E0"
 270 IFINT(A/2)<>A/2THENTT$=TC$:U$="#D0"
 280 POKE$952,0:IFG$="1"THENA=A-1:MUSICU$:POSITIONA*8,176:PATTERN[4,W1]-8,STRING
$(CHR$($00),24):IFA<1THENA=1:GOTO300
 290 IFG$="3"THENA=A+1:MUSICU$:POSITIONA*8,176:PATTERN[4,W1]-8,STRING$(CHR$($00)
,24):IFA>53THENA=53
 300 POSITIONA*8,176:PATTERN[4,W1]-8,TT$
 310 GOTO170
 320 REM ---------------------------------------- Beam --
 330 POKE3866,35:FORO=30TO34:POKE3863,O:USR(3860):NEXT:FORI=21TO1STEP-1:CURSORA+
2,I:PRINT"●"
 340 CURSORA+2,I:PRINT" ":NEXT
 350 IF(X+1=A+2)*(L=1)GOSUB760:S=S+20:GOSUB530:GOTO150
 360 IF(X+1=A+2)*(L=2)GOSUB790:S=S+40:GOSUB530:GOTO150
 370 IF(X+1=A+2)*(L=3)GOSUB820:S=S+50:GOSUB530:GOTO150
 380 IF(X+1=A+2)*(L=4)GOSUB850:S=S+100:GOSUB530:GOTO150
 390 IF(X+1=A+2)*(L=5)THENMUSIC"-G0":KB=KB+1:IFKB=2THENKB=0:GOSUB880:S=S+(INT(Y)
*20)+(F*10):GOSUB530:GOTO150
 400 GOTO170
 410 REM ---------------------------------------- ｴﾋﾟﾛｰｸﾞ --
 420 IFS>HITHENHI=S:CURSOR69-LEN(STR$(HI)),7:PRINTHI
 430 POSITION528,140:PATTERN[4,W0]-8,TC$
 440 CURSOR18,15:PRINT"NEXT GAME [Y or N]"
 450 GETC$:IFC$=""THENPOSITION520,140:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):POSITION568,1
40:PATTERN[7,W0]-8,EN$:R=INT(RND(1)*160):IFR=1THEN30
 460 IFC$="N"THEN490
 470 IFC$="Y"THENPRINTCHR$(6):POSITIONA*8,176:PATTERN[4,W1]-8,STRING$(CHR$(0),32
):A=26:F=1:K=3:KB=0:ET=0:S=0:P=0:Y=1:YY=0.2:GOTO130
 480 FORI=0TO200:NEXT:POSITION568,140:PATTERN-8,STRING$(CHR$(0),8):POSITION520,1
40:PATTERN[7,W0]-8,ES$:FORJ=0TO200:NEXT:GOTO450
 490 POKE$952,166
 500 PRINTCHR$(6):GRAPHC7:CCOLOR@7,0:DEF KEY(7)=DEF KEY(
 510 POKE3863,$30:POKE3866,$60:END
 520 REM ---------------------------------------- Score --
 530 IFS>=5000THENP=P+1:IFP=1THENMUSICM1$:K=K+1
 540 CURSOR69-LEN(STR$(S)),3:PRINTS:CURSOR69-LEN(STR$(HI)),7:PRINTHI
 550 IFK<=0THENPOSITION552,88:PATTERN-8,SP$:GOTO570
 560 POSITION552,88:PATTERN[7,W0]-8,Q$(K)
 570 POSITION496,120:PATTERN[5,W0]-8,AT$+UF$:POSITION528,140:PATTERN[4,W0]-8,TN$
+SP$:CURSOR61,20:PRINT"** Matsusaka **":CURSOR60,23:PRINTF
 580 RETURN
 590 REM ---------------------------------------- ﾌﾟﾛﾛｰｸﾞ --
 600 PRINTCHR$(6):CONSOLEC40,GN:COLOR,07:BOX[2,W0]0,0,319,199:BOX[7,W0]182,82,31
8,120
 610 POSITION104,16:PATTERN[3,W1]-8,AT$:POSITION176,16:PATTERN[5,W0]-8,UF$:POSIT
ION8,190:PATTERN[4,W0]-8,AB$:POSITION245,190:PATTERN[3,W0]-8,AB$
 620 CURSOR 6,6:PRINT"  [▮] ←-        -→ [3]"
 630 CURSOR 6,8:PRINT"Beam ﾊ [5] Key or [Space] Key ﾃﾞｽ"
 640 CR=INT(RND(1)*7)+1:OUT@245,CR: CURSOR 6,11:PRINT W$(1);"...":CURSOR 13,11:P
RINT" 20";" Point";"  ｵｰﾄ ﾘﾋﾟｰﾄ Off ﾊ":POSITION112,48:PATTERN[7,W0]-8,TN$
 650 CURSOR 6,13:PRINTW$(2);"...":CURSOR 13,13:PRINT" 40";" Point";"  ▮▮▮ ﾃﾞｽ"
```

リスト続く

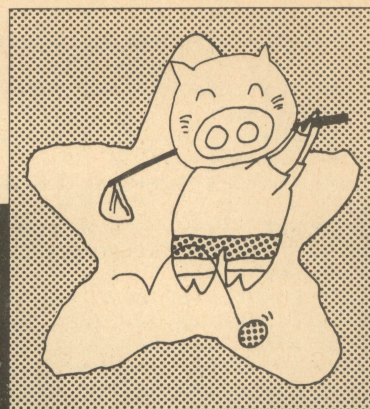
```
 660 CURSOR 6,15:PRINTW$(3);"...":CURSOR 13,15:PRINT" 50";" Point"
 670 CURSOR 6,17:PRINTW$(4);"...":CURSOR 13,17:PRINT"100";" Point"
 680 CURSOR 6,19:PRINTW$(5);"...":CURSOR 13,19:PRINT"???";" Point"
 690 CURSOR10,21:PRINT" Hit any key to play !!!":CURSOR11,24:PRINT"Hi-Score";HI;
:FORJ=0TO600:NEXT:POSITION120,48:PATTERN[6,W0]-8,TC$
 700 CURSOR13,11:PRINT"    ":CURSOR13,13:PRINT"    ":CURSOR13,15:PRINT"    ":CURSOR
13,17:PRINT"    ":CURSOR13,19:PRINT"    "
 710 CURSOR 6,6:PRINT"  [1] ←-        -→ [■]"
 720 FORH=0TO600:NEXT:POSITION112,48:PATTERN[2,W1]-8,TK$
 730 GETQ$:IFQ$=""GOTO620
 740 GRAPHC7:RETURN
 750 REM ------------------------------------- Sound --
 760 POKE3863,4:FORJ=1TO120STEP7:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:FORI=XTO0STEP-3:CURSO
RI,Y:PRINTLEFT$(W$(1),1):CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 770 FORJ=XTO55STEP3:CURSORJ-1,Y:PRINTRIGHT$(W$(1),1):CURSORJ-1,Y:PRINT" ";:NEXT
 780 RETURN
 790 POKE3863,4:FORJ=5TO120STEP7:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:FORI=XTO0STEP-3:CURSO
RI,Y:PRINTLEFT$(W$(2),1):CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 800 FORJ=XTO55STEP3:CURSORJ-1,Y:PRINTRIGHT$(W$(2),1):CURSORJ-1,Y:PRINT" ";:NEXT
 810 RETURN
 820 POKE3863,4:FORJ=10TO120STEP7:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:FOR I=XTO0STEP-3:CUR
SORI,Y:PRINTLEFT$(W$(3),1):CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 830 FORJ=XTO55STEP3:CURSORJ-1,Y:PRINTRIGHT$(W$(3),1):CURSORJ-1,Y:PRINT" ";:NEXT
 840 RETURN
 850 POKE3863,4:FORJ=1TO140STEP7:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:FOR I=XTO0STEP-3:CURS
ORI,Y:PRINTLEFT$(W$(4),1):CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 860 FORJ=XTO55STEP3:CURSORJ-1,Y:PRINTRIGHT$(W$(4),1):CURSORJ-1,Y:PRINT" ";:NEXT
 870 RETURN
 880 POKE3863,10:FORJ=7TO210STEP10:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:FOR I=XTO0STEP-3:CU
RSORI,Y:PRINTLEFT$(W$(5),1):CURSORX+1,Y:PRINT" ":CURSORI,Y:PRINT" ";:NEXT
 890 FORJ=XTO55STEP3:CURSORJ-1,Y:PRINTRIGHT$(W$(5),1):CURSORJ-1,Y:PRINT" ";:NEXT
 900 RETURN
 910 REM ----------- ﾓｼﾞ Data --
 920 H$=STRING$(CHR$($63),3)+CHR$($7F)+STRING$(CHR$($63),4)
 930 I$=CHR$($3C)+STRING$(CHR$($18),6)+CHR$($3C)
 940 B$=STRING$(CHR$($00),3)+CHR$($7E)+CHR$($7E)+STRING$(CHR$($00),3)
 950 S$=CHR$($3E)+CHR$($61)+CHR$($60)+CHR$($3E)+CHR$($03)+CHR$($03)+CHR$($43)+CH
R$($3E)
 960 C$=CHR$($3E)+CHR$($61)+CHR$($61)+CHR$($60)+CHR$($60)+CHR$($61)+CHR$($61)+CH
R$($3E)
 970 O$=CHR$($3E)+STRING$(CHR$($63),6)+CHR$($3E)
 980 R$=CHR$($7E)+STRING$(CHR$($63),3)+CHR$($7E)+CHR$($66)+CHR$($62)+CHR$($63)
 990 E$=CHR$($7F)+CHR$($60)+CHR$($60)+CHR$($7C)+STRING$(CHR$($60),3)+CHR$($7F)
 1000 L$=STRING$(CHR$($60),7)+CHR$($7F):F$=CHR$($7F)+CHR$($60)+CHR$($60)+CHR$($7
C)+STRING$(CHR$($60),4)
 1010 T$=CHR$($7E)+STRING$(CHR$($18),7)
 1020 CO$=CHR$($7F)+CHR$($09)+CHR$($09)+CHR$($0B)+CHR$($1A)+CHR$($14)+CHR$($20)+
CHR$($40)
 1030 SU$=CHR$($1F)+CHR$($11)+CHR$($31)+CHR$($4A)+CHR$($06)+CHR$($04)+CHR$($08)+
CHR$($30)
 1040 MO$=CHR$($00)+CHR$($00)+CHR$($15)+CHR$($15)+CHR$($15)+CHR$($01)+CHR$($02)+
CHR$($0C)
 1050 S8$=CHR$($1F)+CHR$($11)+CHR$($21)+CHR$($42)+CHR$($02)+CHR$($04)+CHR$($08)+
CHR$($30)
 1060 S3$=STRING$(CHR$($63),6)+CHR$($36)+CHR$($1C):S4$=CHR$($7F)+CHR$($60)+CHR$(
$60)+CHR$($7E)+STRING$(CHR$($60),4):SP$=STRING$(CHR$($00),8)
 1070 Q$(1)=CHR$($7E)+CHR$($C3)+CHR$($C7)+CHR$($CB)+CHR$($D3)+CHR$($E3)+CHR$($C3
)+CHR$($7E)
 1080 Q$(2)=CHR$($18)+CHR$($38)+CHR$($58)+STRING$(CHR$($18),4)+CHR$($3C)
 1090 Q$(3)=CHR$($7E)+CHR$($C3)+CHR$($C3)+CHR$($06)+CHR$($08)+CHR$($30)+CHR$($40
)+CHR$($FF)
 1100 Q$(4)=CHR$($7E)+CHR$($C3)+CHR$($C3)+CHR$($1E)+CHR$($03)+CHR$($C3)+CHR$($C3
)+CHR$($7E)
 1110 SC$=S$+C$+O$+R$+E$:HS$=H$+I$+B$+SC$:LF$=L$+E$+F$+T$:AT$=CO$+SP$+SU$+SP$+MO
$+SP$+S8$+SP$:UF$=SP$+S3$+SP$+S4$+SP$+O$
 1120 AB$=CO$+SU$+MO$+S8$+SP$+S3$+S4$+O$
 1130 TN$=CHR$($C0)+CHR$($41)+CHR$($43)+CHR$($6E)+CHR$($FE)+CHR$($FF)+CHR$($7C)+
CHR$($38)
 1140 TN$=TN$+CHR$($7E)+CHR$($FF)+STRING$(CHR$($18),3)+CHR$($FF)+CHR$($7E)+CHR$(
$3C)
```

```
 1150 TN$=TN$+CHR$($03)+CHR$($82)+CHR$($E2)+CHR$($76)+CHR$($7F)+CHR$($FF)+CHR$($
3E)+CHR$($1C)
 1160 TC$=CHR$($06)+CHR$($09)+CHR$($17)+CHR$($2F)+CHR$($FE)+CHR$($FF)+CHR$($7C)+
CHR$($38)
 1170 TC$=TC$+CHR$($7E)+STRING$(CHR$($FF),3)+CHR$($18)+CHR$($FF)+CHR$($7E)+CHR$(
$3C)
 1180 TC$=TC$+CHR$($60)+CHR$($90)+CHR$($E8)+CHR$($F6)+CHR$($7F)+CHR$($FF)+CHR$($
3E)+CHR$($1C)
 1190 EN$=STRING$(CHR$($FF),5)+STRING$(CHR$($80),3):ES$=STRING$(CHR$($FF),5)+STR
ING$(CHR$($01),3)
 1200 TN$=SP$+TN$+SP$:TC$=SP$+TC$+SP$
 1210 RETURN
 1220 REM ----------- ﾀｲﾄﾙ ﾓｼﾞ --
 1230 PRINTCHR$(6):CONSOLEGH:COLOR,07,WO
 1240 REM # ｱ #
 1250 LINE[2]16,48,80,48,80,64,64,80,48,80,64,64,64,56,48,56:LINE[2]32,56,16,56,
16,48:LINE[2]32,56,32,80,16,96,32,96,48,80,48,56
 1260 LINE[2]16,96,320,192:LINE[2]32,96,320,192:LINE[2]48,80,320,192:LINE[2]64,8
0,320,192:LINE[2]16,56,32,62:LINE[2]48,56,64,64:LINE[2]80,64,96,72
 1270 LINE[2]80,48,105,63:REM # ﾀ #:LINE[3]112,48,160,48,160,64,128,96,112,96,13
0,78,115,69,104,80,96,72,112,56,112,48
 1280 LINE[3]120,64,128,56,144,56,144,64,136,74,120,64
 1290 LINE[3]112,96,320,192:LINE[3]128,96,320,192:LINE[3]104,80,121,88:LINE[3]12
8,56,142,65:LINE[3]160,64,176,76:LINE[3]160,48,176,64
 1300 REM # ｯ #
 1310 LINE[6]176,64,192,64,192,80,176,80,176,64:LINE[6]200,64,216,64,216,80,200,
80,200,64
 1320 LINE[6]224,64,240,64,240,80,216,96,200,96,224,80,224,64
 1330 LINE[6]200,96,320,192:LINE[6]216,96,320,192:LINE[6]176,80,320,192:LINE[6]1
92,80,206,92:LINE[6]200,80,209,90:LINE[6]216,80,219,84
 1340 LINE[6]240,80,320,192:LINE[6]192,64,200,72:LINE[6]216,64,224,72:LINE[6]240
,64,320,192
 1350 REM # ｸ #
 1360 LINE[7]272,48,320,48,320,64,288,96,272,96,304,64,304,56,288,56,264,80,256,
72,272,56,272,48
 1370 LINE[7]256,72,320,192:LINE[7]264,80,320,192:LINE[7]288,96,320,192:LINE[7]2
88,56,294,75:LINE[7]320,64,320,192
 1380 REM # - #
 1390 LINE[4]336,72,384,72,384,80,336,80,336,72
 1400 LINE[4]336,72,320,192:LINE[4]336,80,320,192:LINE[4]384,80,320,192
 1410 REM # U #
 1420 LINE[1]400,48,416,48,416,80,424,88,440,88,448,80,448,48,464,48,464,88,448,
96,416,96,400,88,400,48
 1430 LINE[1]400,48,385,78:LINE[1]400,88,320,192:LINE[1]416,96,320,192:LINE[1]44
8,96,320,192:LINE[1]464,88,320,192
 1440 LINE[1]448,48,417,82
 1450 REM # F #
 1460 LINE[5]480,48,544,48,544,56,496,56,496,72,536,72,536,80,496,80,496,96,480,
96,480,48
 1470 LINE[5]480,48,465,62:LINE[5]480,96,320,192:LINE[5]496,96,320,192:LINE[5]53
6,80,320,192:LINE[5]544,56,516,71
 1480 REM # O #
 1490 LINE[7]576,48,608,48,624,56,624,88,608,96,576,96,560,88,560,56,576,48
 1500 LINE[7]584,56,600,56,608,64,608,80,600,88,584,88,576,80,576,64,584,56
 1510 LINE[7]560,56,532,71:LINE[7]560,88,320,192:LINE[7]576,96,320,192:LINE[7]60
8,96,320,192
 1520 LINE[7]600,56,576,68:LINE[7]608,64,576,78:LINE[7]608,80,588,88
 1530 PAINT[2,WO]48,49,2:PAINT[3,WO]136,49,3:PAINT[6,WO]184,65,6:PAINT[6,WO]208,
65,6:PAINT[6,WO]232,65,6
 1540 PAINT[7,WO]296,49,7:PAINT[4,WO]360,73,4:PAINT[1,WO]408,49,1:PAINT[5,WO]512
,49,5:PAINT[7,WO]592,49,7
 1550 TEMPO7:MUSIC"R6R":FORI=1TO20
 1560 MUSIC"RO":GRAPHOO:MUSIC"CO":GRAPHO1:MUSIC"#CO":GRAPHO2:MUSIC"DO":GRAPHO3:M
USIC"#DO":GRAPHO12:MUSIC"EO":GRAPHO13:MUSIC"FO":GRAPHO23:MUSIC"#GO":GRAPHO123
 1570 NEXT:GRAPHC7:RETURN
 1580 REM ***  ｱﾀｯｸ UFO GAME  ***
 1590 REM ***     1983/8/15     **
 1600 REM ***  MATSUSAKA  8.7K  *
 1610 REM ***   COLOR BASIC   ***
 1620 REM ** MZ-2200 or MZ-2000 *
```

PC-8801,mKⅡ

高橋 英之

シングルプレイヤーも夢じゃないゾ!!

LET'S GOLF（レッツゴルフ）

ゲームの特徴

いわゆるゴルフシミュレーションゲームで、18ホールを72でまわればイーブンパー。市販ソフトでもゴルフシミュレーションゲームは、かなりの種類が出まわっているので、ありふれていると思う人もいるかもしれない。

しかし、この「LET'S GOLF」は、他のゲームには見られない特徴があると、自信を持っていえる。それはコース設計がまったく奇抜なこと。なかには現実的にありそうなコースも2、3あるが、ほとんどは現実ばなれをしたコースなのだ。

奇抜なコースグラフィックスを楽しみながらプレイできるといった、これまでにない新しいタイプのゴルフシミュレーションゲームだと自画自賛している。友達のなかには、ゲームそっちのけでコース見たさに先に進む人もいるくらいだ。

遊び方

プレイヤーはまずコースの決定をしなければなりません。画面に現れる円形のコース設定表示の赤いバーが、あなたのショットコースになります。この赤いバーを左右に動かして、自分がショットしたいコースを設定します。このバーを動かすキーは、1（左回りに約5°）、2（左回りに約10°）、5（右回りに約10°）、6（右回りに約5°）で、7で固定します（テンキーでは動きません）。

次はドライバーの選択です。これはファンクションキーを使います。F･1はウッド（1～5）、F･2はアイアン（2～9）、F･3はピッチングウェッジ、F･4はサンドウェッジ、F･5がパターです。なお、ウッドとアイアンに関してはドライバーナンバーを数字キーをおして選択します。

ドライバーの選択が終わると、ショットの強弱の設定です。これは1～5の間で選択することができます。これも数字キーをおして決定します。

操作方法はこれですべてです。あとはプレイヤーのコースのせめ方、またドライバー選択などで、スコアーに大きな差が出てきます。

コースの見わけ方

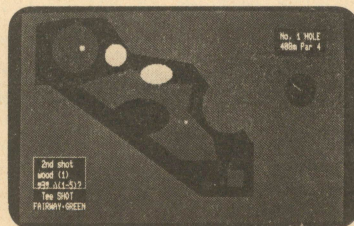
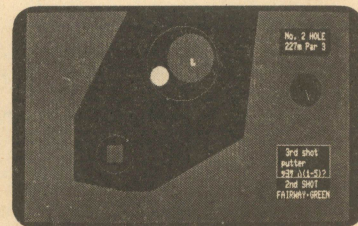
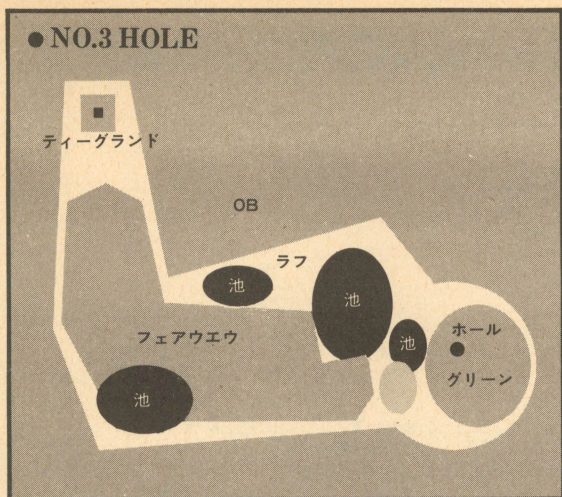
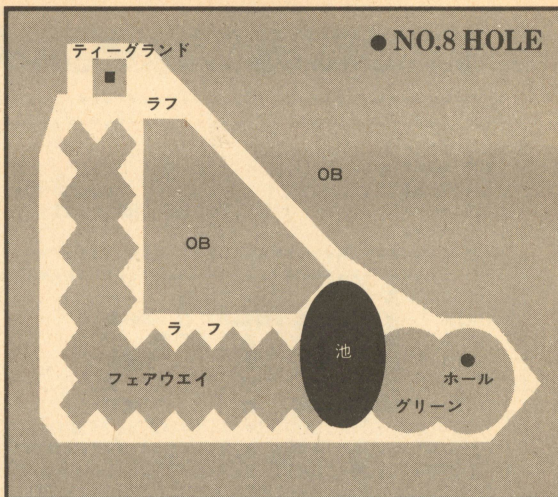
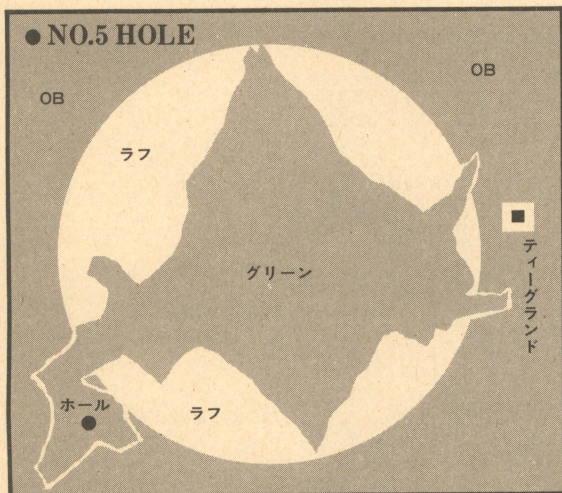
コースはカラーグラフィックで区分されています。

緑……フェアウェイ・グリーン
黒……ラフ
白……バンカー
青……池
水色…O.B.

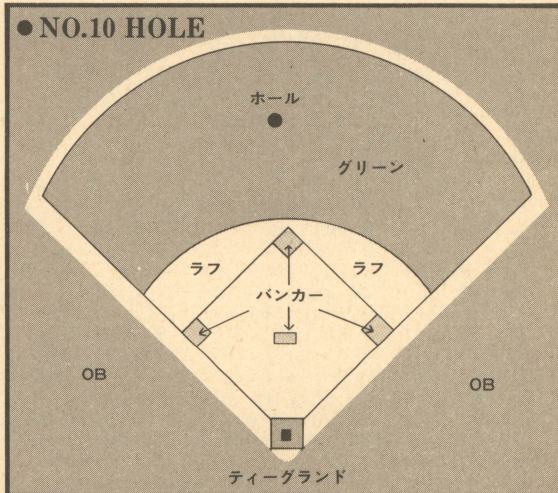
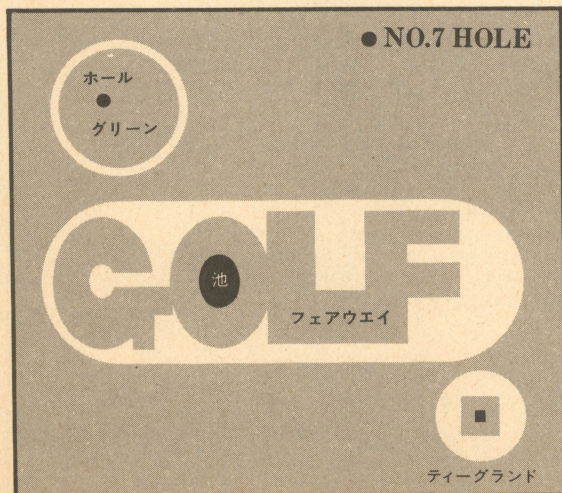
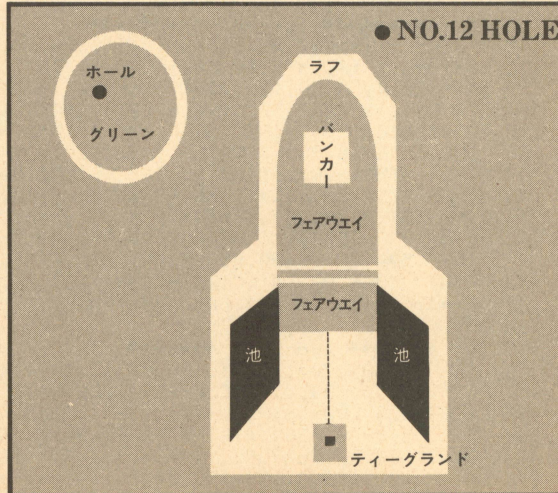
分類　シミュレーション
言語　N88-BASIC

作者のプロフィール

当年とって19歳。富山大学の理学部2年です。マイコンは大学に入学したときに買ってもらいました。このゲームはゴルフシミュレーションといっても、実際のゴルフ場には絶対に存在しえないようなコースが登場したりして、その点が友達とかにウケているみたいです。現在、機械語をマスター中です。

▲①さて、どんなゲームかな？

▲②第1打フェアウェイをキープ！

▲③ワンオンをねらえるゾ。

▲3番ホール。飛行場みたいだね。

▲8番ホール。これはなんだろう？

▲5番ホール。だれが見ても北海道！

▲10番ホール。ゴルフ場に野球場!?

▲7番ホール。まさに芝文字だ。

▲12番ホール。宇宙に向かって打て！

LET'S GOLFプログラムリスト

```
1 REM ****************************************
2 REM ****************************************
3 REM ****                                ****
4 REM ****     G O L F   G A M E          ****
5 REM ****                by H.Takahashi  ****
6 REM ****         ´83,12,8--´84,1,11     ****
7 REM ****                                ****
8 REM ****************************************
9 REM ****************************************
10 DATA " ■               ■ "
11 DATA " ■    ■■■ ■■■■■  ■ ◢■■■◣ "
12 DATA " ■    ■     ■    ◤ ■   ◥ "
13 DATA " ■    ■■    ■      ◥■■■◣ "
14 DATA " ■    ■     ■      ◣   ■ "
15 DATA " ■■■■ ■■■   ■      ◥■■■◤ "
16 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,20:SCREEN 0,0
17 RN=VAL(MID$(TIME$,4,2))*100+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE RN
18 WINDOW (0,0)-(639,399):VIEW (0,0)-(639,199):COLOR 7,0,0,7:CLS 3
19 DIM ZZ%(601),PAR(18),LONG(18),KIYORI(29),ZAX(29),ZAY(29),QX(100),QY(100)
20 DIM KEI(18),BASHI(29),TOTAL(18)
21 KAKUDO=0:ROUND=1:EXTRA1=0:EXTRA2=0:D=1:TOTAL=0
22 KEY 1,"":KEY 2,"":KEY 3,"":KEY 4,"":KEY 5,""
23 RESTORE 24:FOR I=1 TO 29:READ KIYORI(I):NEXT I
24 DATA 50,50,30,0,0,0,0,0,0,0,250,230,210,190,170,0,0,0,0,0,0,200,180,160
25 DATA 140,120,100,90,80
26 RESTORE 27:FOR I=1 TO 18:READ PAR(I),LONG(I):NEXT I
27 DATA 4,408,3,227,4,394,4,313,4,385,5,640,4,308,4,404,5,551
28 DATA 3,210,4,418,4,410,4,407,5,523,4,467,3,254,3,238,5,605
29 REM ******* ﾀｲﾄﾙ *******
30 RESTORE 10
31 WIDTH 40,25:FOR I=1 TO 6:READ GORO$:LOCATE 5,1+I:PRINT GORO$:NEXT I
32 CIRCLE (100,200),50,4:CIRCLE (100,200),15,4:PAINT (100,230),4
33 FOR I=1 TO 10:LINE (100,200-5+I)-(150,200-5+I),0:NEXT I
34 FOR I=1 TO 20:LINE (153-I,200+6)-(153-I,250),4:NEXT I
35 FOR I=1 TO 20:LINE (130,200+6+I)-(170,200+6+I),4:NEXT I
36 CIRCLE (220,200),50,4:CIRCLE(220,200),15,4:PAINT(220,230),4
37 FOR I=1 TO 50:LINE(270+I,150)-(270+I,250),4:NEXT I:PAINT(220,200),1,4
38 FOR I=1 TO 40:LINE(319,210+I)-(370,210+I),4:NEXT I
39 FOR I=1 TO 45:LINE(370+I,150)-(370+I,250),4:NEXT I
40 FOR I=1 TO 25:LINE(409,150+I)-(470,150+I),4:NEXT I
41 FOR I=40 TO 65:LINE(409,150+I)-(470,150+I),4:NEXT I
42 CIRCLE (100,200),60,5,1.5708,4.71239:CIRCLE (470,200),60,5,4.71239,6.28318
43 CIRCLE (470,200),60,5,0,1.5708:LINE(100,140)-(470,140),5
44 LINE (100,260)-(470,260),5:FOR I=1 TO 3500:NEXT I:COLOR 0
45 RESTORE 10:FOR I=1 TO 6:READ GORO$:LOCATE 5,1+I:PRINT GORO$:NEXT I
46 PAINT(1,1),5:COLOR 7:FOR I=1 TO 3500:NEXT I:WIDTH 80,20:GOSUB 493
47 CLS 1:IF D>13 THEN GOTO 49
48 CLS 2:ON D GOTO 51,66,77,92,105,123,138,158,176,193,211,227,244
49 D=D-13:CLS 2:ON D GOTO 258,275,288,315,330
50 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 1st Hole ◆◆◆◆◆◆◆◆
51 CIRCLE (110,70),45,4:PAINT (110,70),4:CIRCLE (125,70),4,3:PAINT (125,70),3
52 RESTORE 53:POINT(100,10):FOR I=1 TO 10:READ S,T:LINE -STEP(S,T),5:NEXT I
53 DATA 70,0,50,70,120,20,120,150,0,100,-100,0,-300,-210,-30,0,0,-120,70,-10
54 CIRCLE(410,180),50,5:PAINT(370,180),5:PAINT(450,180),5
55 POINT(440,330):LINE -STEP(-30,0),4:LINE -STEP(0,-30),4:LINE -STEP(30,0),4
56 LINE -STEP(0,30),4:PAINT (430,320),4:POINT (390,280):LINE -STEP(-70,0),4
57 LINE -STEP(-200,-140),4:LINE -STEP(100,-30),4:LINE -STEP(50,30),4
58 LINE -STEP(70,0),4:LINE -STEP(-10,50),4:LINE -STEP(50,50),4
59 LINE -STEP(10,40),4:PAINT(380,270),4:CIRCLE(240,200),55,1,,,.3
60 PAINT(230,200),1:CIRCLE (190,85),20,7:PAINT (180,85),7:PAINT(1,1),5
61 LINE (500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No. 1 HOLE":LOCATE 64,3
62 PRINT "408m Par 4":CIRCLE(270,120),30,7,,,.3:PAINT(260,110),7
63 LOX=4:LOY=14:GRX=30:GRY=274:CX=550:CY=150:STX=425:STY=315
64 GOTO 344
65 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 2nd Hole ◆◆◆◆◆◆◆
66 CIRCLE(180,270),35,5:CIRCLE(310,100),70,5:CIRCLE (325,90),45,4
67 PAINT (325,90),4:CIRCLE (330,100),4,3
68 PAINT(330,100),3:POINT(195,285):LINE -STEP(-30,0),4
69 LINE -STEP(0,-30),4:LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,30),4:PAINT(194,282),4
70 POINT(200,0):RESTORE 71:FOR I=1 TO 6:READ S,T:LINE -STEP(S,T),5:NEXT I
71 DATA -100,200,0,120,100,20,50,0,180,-100,30,-250:PAINT(205,1),1,5
72 CIRCLE (265,125),17,7:PAINT(265,125),7:PAINT(1,200),5
```

```
73 LINE (500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No. 2 HOLE":LOCATE 64,3
74 PRINT "227m Par 3":CX=550:CY=150:GRX=494:GRY=255:STX=180:STY=270
75 LOX=62:LOY=13:GOTO 344
76 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 3rd Hole ◆◆◆◆◆◆◆
77 CIRCLE (500,300),95,5,,,.37:CIRCLE (530,300),45,4,,,.7:PAINT(530,300),4
78 CIRCLE (513,280),4,3:PAINT(513,280),3:CIRCLE(460,280),25,1:PAINT(470,280),1
79 CIRCLE (380,250),35,1,,,.9:PAINT(380,250),1:PSET(410,300),4
80 RESTORE 81:FOR I=1 TO 12:READ S1,S2:LINE-STEP(S1,S2),4:NEXT I
81 DATA -50,20,-20,-70,-180,-10,-20,-90,-30,-10,-50,20,0,100,50,80,200,20,100
82 DATA -10,15,-20,-15,-30,-30,0,0,-30,30,0,0,30,-70,-70,-230,60,-50,-170
83 DATA -65,0,0,220,50,100,340,-20
84 PAINT(410,310),4:POINT(100,100):FOR I=1 TO 4:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),4
85 NEXT I:PAINT(99,99),4:PSET(470,237),5:FOR I=1 TO 7:READ S1,S2
86 LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I:PAINT(1,1),5:LINE (500,35)-(600,85),0,BF
87 LOCATE 64,2:PRINT "No. 3 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "394m Par 4":CX=550:CY=150
88 CIRCLE(450,320),20,7:PAINT(450,320),7:CIRCLE(250,230),50,1,,,.1
89 PAINT(250,230),1:CIRCLE(150,335),50,1,,,.3:PAINT(150,335),1
90 LOX=47:LOY=1:GRX=374:GRY=19:STX=85:STY=85:GOTO 344
91 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 4th Hole ◆◆◆◆◆◆◆
92 CIRCLE (300,150),60,4,,,.95:PAINT(300,150),4:CIRCLE (220,300),45,4
93 PAINT(220,300),4:CIRCLE(220,300),53,5,1.7058,5.49779
94 PSET (220+COS(5.19779)*53+9,300-SIN(5.49779)*53+1),5
95 LINE -STEP(130,-60),5:RESTORE 97:FOR I=1 TO 7:READ S1,S2
96 LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I:PAINT(1,1),5:CIRCLE (360,130),25,1
97 DATA 20,-140,-120,-130,-120,0,0,50,60,0,30,70,-46,121,0,30,30,0,0,-30,-30,0
98 PAINT(360,130),1:CIRCLE (220,315),4,3:PAINT(220,315),3:PSET(175,18),4
99 FOR I=1 TO 4:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),4:NEXT I:PAINT(180,20),4
100 CIRCLE (300,290),30,7,,,.22:PAINT(300,290),7:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
101 LOCATE 64,2:PRINT "No. 4 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "313m Par 4":CX=550:CY=150
102 CIRCLE(230,230),20,1:PAINT(230,230),1
103 GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=190:STY=33:GOTO 344
104 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 5th Hole ◆◆◆◆◆◆◆
105 CIRCLE (140*1.5,200),190,5:PAINT(1,1),5
106 POINT(275*1.5,90*2):LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,30),4
107 LINE -STEP(-30,0),4:LINE -STEP(0,-30),4:PAINT (276*1.5,91*2),4
108 RESTORE 110:POINT(168*1.5,184*2):FOR I=1 TO 73:READ S1,S2
109 LINE -(S1*1.5,S2*2),4:NEXT I:PAINT(150,200),4
110 DATA 174,172,184,160,200,147,210,139,216,137,226,139,240,142,244,135
111 DATA 254,138,256,132,294,126,292,121,280,124,266,122,268,112,256,103
112 DATA 280,68,250,90,240,94,220,84,200,77,186,65,174,52,158,40,146,28
113 DATA 136,14,130,8,126,13,116,11,114,23,120,32,116,47,114,60,110,67
114 DATA 108,77,104,83,94,89,96,107,90,113,84,117,76,118,54,105,44,106
115 DATA 40,110,54,116,56,112,44,128,26,132,20,149,14,153,28,165,32,179
116 DATA 26,194,32,198,34,195,46,187,56,182,66,185,76,183,72,178,66,176
117 DATA 58,164,46,159,42,152,54,144,66,146,76,158,92,144,104,144,118,150
118 DATA 140,161,160,177,168,184
119 CIRCLE (70,340),4,3:PAINT(70,340),3:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
120 LOCATE 64,2:PRINT "No. 5 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "385m Par 4":CX=550:CY=150
121 GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=427:STY=195:GOTO 344
122 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 6th Hole ◆◆◆◆◆◆◆
123 FOR I=1 TO 4:J(I)=INT(RND(1)*300)+101:K(I)=INT(RND(1)*200)+101:NEXT I
124 FOR I=1 TO 4:CIRCLE(J(I),300),33,4:CIRCLE(100,K(I)),33,4
125 PAINT(J(I),300+32),4:PAINT(100-32,K(I)),4:NEXT I:CIRCLE (100,60),45,4
126 PAINT(100,60),4:CIRCLE(100,60),55,5,0,3.14159:POINT(100-55,60)
127 LINE -STEP(0,290),5:LINE -STEP(400,0),5:LINE -STEP(0,-100),5
128 LINE -STEP(-290,0),5:LINE -STEP(0,-190),5:CIRCLE(100,60),4,3
129 PAINT(100,60),3:CIRCLE (500,300),30,5:POINT(500-15,300-15)
130 LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,30),4:LINE -STEP(-30,0),4
131 LINE -STEP(0,-30),4:PAINT(500,300),4:PAINT(1,1),5:CIRCLE (50,120),15,7
132 PAINT(50,120),7:CIRCLE (150,120),15,7:PAINT(150,120),7
133 LINE (500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No. 6 HOLE"
134 LOCATE 64,3:PRINT "640m Par 5":CX=550:CY=150:GRX=374:GRY=19:LOX=47:LOY=1
135 CIRCLE(250,300),20,1:PAINT(250,300),1
136 STX=500:STY=300:GOTO 344
137 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 7th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
138 CIRCLE (100,200),50,4:CIRCLE (100,200),15,4:PAINT (100,230),4
139 FOR I=1 TO 10:LINE (100,200-5+I)-(150,200-5+I),0:NEXT I
140 FOR I=1 TO 20:LINE (153-I,200+6)-(153-I,250),4:NEXT I
141 FOR I=1 TO 20:LINE (130,200+6+I)-(170,200+6+I),4:NEXT I
142 CIRCLE (220,200),50,4:CIRCLE(220,200),15,4:PAINT(220,230),4
143 FOR I=1 TO 50:LINE(270+I,150)-(270+I,250),4:NEXT I:PAINT(220,200),1,4
144 FOR I=1 TO 40:LINE(319,210+I)-(370,210+I),4:NEXT I
145 FOR I=1 TO 45:LINE(370+I,150)-(370+I,250),4:NEXT I
146 FOR I=1 TO 25:LINE(409,150+I)-(470,150+I),4:NEXT I
```

リスト続く

```
147 FOR I=40 TO 65:LINE(409,150+I)-(470,150+I),4:NEXT I
148 CIRCLE (100,200),60,5,1.5708,4.71239:CIRCLE (470,200),60,5,4.71239,6.28318
149 CIRCLE (470,200),60,5,0,1.5708:LINE(100,140)-(470,140),5
150 LINE (100,260)-(470,260),5:CIRCLE (100,70),45,4:PAINT(100,70),4
151 CIRCLE(100,70),55,5:CIRCLE(90,60),4,3:PAINT(90,60),3:CIRCLE(470,310),35,5
152 POINT(455,295):LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,30),4:LINE -STEP(-30,0),4
153 LINE -STEP(0,-30),4:PAINT(456,298),4:PAINT(1,1),5
154 LINE (500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2
155 PRINT "No. 7 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "308m Par 4":CX=420:CY=60
156 GRX=30:GRY=274:LOX=4:LOY=14:STX=470:STY=310:GOTO 344
157 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 8th Hole ◆◆◆◆◆◆◆
158 RESTORE 160:POINT (100,100):FOR I=1 TO 48:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),4
159 NEXT I:PAINT(100,102),4:POINT(120,85):LINE -STEP(30,0),4
160 DATA -20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20
161 DATA -20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,20,20,20
162 DATA 20,-20,20,20,20,-20,20,20,20,-20,-20,-20,20,-20,-20,-20,-20,20
163 DATA -20,-20,-20,20,-20,-20,-20,20,-20,-20,-20,20,-20,-20,-20,20
164 DATA -20,-20,20,-20,-20,-20,20,-20,-20,-20,20,-20,-20,-20,20,-20
165 DATA -20,-20,-20,20,-20,-20,-20,50,0,200,20,20,440,0,50,-50,-50,-50,-50,0
166 LINE -STEP(0,-30),4:LINE -STEP(-30,0),4:LINE -STEP(0,30),4:PAINT(122,78),4
167 CIRCLE(450,300),45,4:PAINT(450,300),4:CIRCLE(500,300),45,4:PAINT(500,300),4
168 CIRCLE (500,285),4,3:PAINT(500,285),3:CIRCLE(380,280),35,1,,,.92
169 PAINT(380,280),1:POINT(80,80):FOR I=1 TO 12:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),5
170 NEXT I:POINT(170,100):FOR I=1 TO 5:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I
171 DATA -100,-50,-200,-160,-80,0,0,40,-10,0,40,0,150,120,-30,30,-160,0,0,-150
172 PAINT(250,200),5:PAINT(0,200),5:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
173 LOCATE 64,2:PRINT "No. 8 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "404m Par 4":CX=550:CY=150
174 STX=135:STY=70:GRX=374:GRY=19:LOX=47:LOY=1:GOTO 344
175 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 9th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
176 CIRCLE(150,140),40,4:CIRCLE(270,100),25,4:CIRCLE(400,260),60,4
177 CIRCLE(540,260),45,4:FOR I=1 TO 10:LINE (150,134+I)-(270,94+I),4
178 LINE (270,94+I)-(400,254+I),4:NEXT I:PAINT(130,140),4:PAINT(270,90),4
179 PAINT(410,260),4:PAINT(540,260),4:PAINT(270,115),4
180 CIRCLE(400,260),65,5,0,1.85:CIRCLE(400,260),65,5,3,6.28318
181 CIRCLE(250,200),80,1,,,.25:PAINT(250,200),1:CIRCLE(240,145),25,7,,,.25
182 PAINT(240,145),7:CIRCLE(150,140),45,5,1.05,4.7123:POINT(335,252)
183 LINE -STEP(-150,0),5:LINE -STEP(-35,-67),5:CIRCLE(270,100),30,5,0,2.094
184 LINE(255,73)-(172,100),5:LINE(383,197)-(300,100),5:CIRCLE(540,230),4,3
185 PAINT(540,230),3:CIRCLE(540,260),50,5:POINT(45,100):RESTORE 188
186 FOR I=1 TO 9:IF I<5 THEN K=4 ELSE IF I=5 THEN K=0 ELSE K=5
187 READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),K:NEXT I:PAINT(47,102),4
188 DATA 0,30,30,0,0,-30,-30,0,-5,-5,0,40,40,0,0,-40,-40,0
189 PAINT (1,200),5:LINE (500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2
190 PRINT "No. 9 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "551m Par 5":CX=420:CY=60
191 GRX=30:GRY=274:LOX=4:LOY=14:STX=60:STY=115:GOTO 344
192 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 10th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
193 POINT(300,300):LINE -(380,220),7:LINE -(300,140),7:LINE -(220,220),7
194 LINE -(300,300),7:CIRCLE (300,300),170,4,.7854,2.3562
195 CIRCLE (300,300),265,4,.7854,2.3562:LINE (112,113)-(179,181),4
196 LINE (488,113)-(421,181),4:PAINT(300,120),4
197 FOR I=0 TO 9:LINE (380-I,220-I)-(370-I,230-I),7:NEXT I
198 FOR I=0 TO 9:LINE (300+I,140+I)-(290+I,150+I),7:NEXT I
199 FOR I=0 TO 9:LINE (230+I,210+I)-(220+I,220+I),7:NEXT I
200 FOR I=0 TO 4:LINE (295,240+I)-(305,240+I),7:NEXT I
201 LINE (250,250)-(112,113),7:LINE (350,250)-(488,113),7
202 POINT(315,315):LINE -STEP(0,-30),4:LINE -STEP(-30,0),4:LINE -STEP(0,30),4
203 LINE -STEP(30,0),4:PAINT(300,300),4:CIRCLE(300,300),25,5,3.927,5.498
204 CIRCLE(300,300),275,5,.7354,2.4062:LINE (93,120)-(282,318),5
205 LINE (507,120)-(318,318),5:S1=INT(RND(1)*80)+46:S2=3.14159*S1/180
206 CIRCLE ((COS(S2))*210+300,300-(SIN(S2))*210),4,3:PAINT(1,200),5
207 PAINT((COS(S2))*210+300,300-(SIN(S2))*210),3:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
208 LOCATE 64,2:PRINT "No.10 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "210m Par 3"
209 CX=550:CY=150:GRX=30:GRY=274:LOX=4:LOY=14:STX=300:STY=300:GOTO 344
210 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 11th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
211 CIRCLE(140,300),40,4:CIRCLE(140,300),42,1:CIRCLE(140,300),95,1
212 CIRCLE(140,300),97,5,3.14159,6.28318:LINE (43,300)-(43,100),5
213 PAINT(140,350),1:CIRCLE(120,150),40,4,,,.8:PAINT(120,150),4
214 CIRCLE(170,100),35,4:PAINT(170,100),4:CIRCLE(250,70),85,4,,,.2
215 PAINT(250,70),4:CIRCLE(93,100),50,5,1.5708,3.14159
216 CIRCLE(123,50),30,5,1.5708,3.14159:LINE(120,20)-(370,20),5
217 POINT(365,55):LINE -STEP(0,30),4:LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,-30),4
218 LINE -STEP(-30,0),4:PAINT(370,60),4:CIRCLE(368,60),40,5,0,1.5708
219 CIRCLE(368,60),40,5,4.7124,6.28318:CIRCLE(370,230),130,5,1.5708,3.14159
220 LINE(238,300)-(240,230),5:CIRCLE(200,200),25,1:PAINT(200,185),1
```

```
221 CIRCLE(210,150),40,7,,,.2:PAINT(210,150),7:PAINT(140,300),4
222 CIRCLE(145,305),4,3:PAINT(145,305),3:PAINT(1,200),5
223 LINE(500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No.11 HOLE"
224 LOCATE 64,3:PRINT "418m PAR 4":CX=550:CY=150
225 GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=380:STY=70:GOTO 344
226 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 12th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
227 CIRCLE(300,150),50,4,0,3.14159,.8:LINE(250,150)-(250,260),4
228 LINE(350,150)-(350,260),4:LINE(250,260)-(350,260),4:PAINT(300,200),4
229 RESTORE 231:POINT(250,300):FOR I=1 TO 9:IF I=5 THEN K=0 ELSE K=1
230 READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),K:NEXT I:LINE(300,230)-(300,345),1
231 DATA 0,-70,-50,25,0,90,50,-45,100,0,0,-70,50,25,0,90,-50,-45
232 PAINT(230,300),1:PAINT(370,300),1:POINT(280,125):LINE -STEP(0,50)
233 LINE -STEP(40,0):LINE -STEP(0,-50):LINE -STEP(-40,0):PAINT(300,135),7
234 POINT(285,330):LINE -STEP(30,0),4:LINE -STEP(0,30),4
235 LINE -STEP(-30,0),4:LINE -STEP(0,-30),4:PAINT(290,350),4
236 FOR J=1 TO 10 STEP 9:FOR I=1 TO 3:LINE(249,210+I+J)-(351,210+I+J),0:NEXT I
237 NEXT J:POINT(270,50):FOR I=0 TO 9:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I
238 DATA 60,0,40,40,0,100,50,30,0,150,-240,0,0,-150,50,-30,0,-100,40,-40
239 CIRCLE(120,70),55,5:CIRCLE(120,70),45,4:PAINT(120,70),4:CIRCLE(110,60),4,3
240 PAINT(110,60),3:PAINT(1,200),5:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
241 LOCATE 64,2:PRINT "No.12 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "410m Par 4"
242 CX=550:CY=150:GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=300:STY=345:GOTO 344
243 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 13th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
244 CIRCLE(9,9),30,7,4.71239,6.28318:CIRCLE(69,69),30,7,1.5708,3.14159
245 LINE(9,9)-(69,69),7,B:PAINT(10,10),7:PAINT(65,65),7
246 LINE(0,0)-(79,79),1,B:LINE(9,9)-(69,69),1,B:PAINT(2,2),1
247 CIRCLE(39,39),25,4:PAINT(39,39),4:LINE(0,0)-(79,79),5,B
248 GET(0,0)-(79,39),ZZ%:LINE(0,0)-(79,79),0,BF
249 FOR I=120 TO 361 STEP 80:FOR J=39 TO 120 STEP 40
250 K=INT(RND(1)*2)+1:IF K=2 THEN PUT(I,J),ZZ%
251 NEXT J:NEXT I:LINE(40,159)-(119,237),5,B:LINE(65,184)-(94,213),4,BF
252 LINE(440,159)-(519,237),5,B:PAINT(1,1),5
253 CIRCLE(480,199),40,4:PAINT(480,199),4:CIRCLE(490,219),4,3:PAINT(490,219),3
254 LINE(500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No.13 HOLE"
255 LOCATE 64,3:PRINT "407m Par 4":CX=60:CY=60
256 GRX=494:GRY=274:LOX=62:LOY=14:STX=80:STY=199:GOTO 344
257 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 14th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
258 CIRCLE(250,230),100,1:PAINT(250,230),1:CIRCLE(310,200),300,5,1.6,4.7,.9
259 CIRCLE(100,300),45,4,,,.7:PAINT(100,300),4:CIRCLE(100,300),75,4,,,.3
260 PAINT(45,300),4:PAINT(165,300),4:RESTORE 262:CO=4:POINT(70,200)
261 FOR I=1 TO 16:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),CO:NEXT I:PAINT(80,150),4
262 DATA -30,-30,20,-100,100,-30,0,-30,120,10,50,30,30,10,-10,50,50,0,0,30
263 DATA -80,10,-20,-20,-50,-40,-100,20,-20,70,-60,20
264 LINE(390,160)-(420,190),4,BF:CIRCLE(260,280),35,4,,,.2:PAINT(260,280),4
265 CIRCLE(250,230),120,5,4.2,6.28:LINE(195,335)-(163,370),5:LINE -(0,370),5
266 CIRCLE(290,150),150,5,0,1.57:LINE(0,5)-(290,0),5:LINE(440,150)-(440,200),5
267 LINE -(370,230),5:PAINT(0,0),5:PAINT(0,200),5:PAINT(9,390),5:PAINT(50,1),5
268 CIRCLE(70,310),4,3:PAINT(70,310),3:PAINT(500,200),5:CIRCLE(70,35),20,1
269 PAINT(70,35),1:CIRCLE(50,230),20,7,,,.65:PAINT(50,230),7
270 CIRCLE(105,35),18,7:PAINT(105,35),7:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
271 LOCATE 64,2:PRINT "No.14 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "523m Par 5"
272 CIRCLE (190,110),50,7,,,.2:PAINT(190,110),7
273 CX=550:CY=150:GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=405:STY=175:GOTO 344
274 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 15th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
275 CIRCLE(200,170),150,1,,,.25:PAINT(200,170),1:CIRCLE(370,230),20,7,,,.4
276 CIRCLE(430,280),45,4:POINT(370,300):RESTORE 278:FOR I=1 TO 11:READ S1,S2
277 LINE -STEP(S1,S2),4:NEXT I:PAINT(350,300),4:PAINT(430,280),4
278 DATA -30,20,-50,20,-20,-35,-130,0,-50,-50,10,-30,30,20,60,-15,100,30,40
279 DATA -20,40,60,50,0,0,40,150,0,120,30,0,70,30,30,60,20,30,30,0,40,-30,30
280 FOR I=0 TO 5:CIRCLE(80+50*I,130),10+I,4:PAINT(80+50*I,130),4:NEXT I
281 PAINT(370,230),7:LINE(50,50)-(80,80),4,BF:POINT(40,40):FOR I=1 TO 14
282 READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I:CIRCLE(430,265),4,3:PAINT(430,265),3
283 DATA -60,20,-120,-10,-230,-60,0,-240:PAINT(0,200),5
284 LINE(500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No.15 HOLE":LOCATE 64,3
285 PRINT "467m Par 4":CIRCLE(380,320),20,1,,,.7:PAINT(380,320),1
286 CX=550:CY=150:GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=65:STY=65:GOTO 344
287 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 16th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
288 RESTORE 289:FOR I=1 TO 17:READ S,T,U,V:LINE(S,T)-(U,V),7:NEXT I
289 DATA 120, 50,380, 50,120, 70,380, 70,120,210,380,210,120,270,380,270
290 DATA 100, 70,100,250,400, 70,400,250,120, 70,120,210,380, 70,380,210
291 DATA 180,230,320,230,180,230,160,270,320,230,340,270,180,110,320,110
292 DATA 180,170,320,170,200,120,300,120,200,160,300,160,200,120,200,160
293 DATA 300,120,300,160
294 FOR I=1 TO 14:READ S1,S2,HA,T1,T2:CIRCLE(S1,S2),HA,7,T1,T2:NEXT I
```

リスト続く

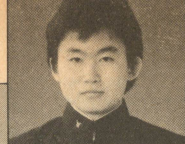
```
295 DATA 120, 70,20,1.57080,3.14159,120,250,20,3.14159,4.71239
296 DATA 380,250,20,4.71239,6.28318,380, 70,20,0.00000,1.57080
297 DATA 180,140,15,0.00000,6.28318,320,140,15,0.00000,6.28318
298 DATA 180,140,30,1.57080,4.71239,320,140,30,4.71239,6.28318
299 DATA 320,140,30,0.00000,1.57080,320,140,40,2.61700,3.66519
300 DATA 180,140,60,0.00000,0.35360,180,140,60,5.92959,6.28318
301 DATA 300,250, 5,0.00000,6.28318,200,250, 5,0.00000,6.28318
302 PAINT(150,80),4,7:PAINT(220,140),7:PAINT(290,140),7
303 LINE(240,300)-(280,340),7,BF:LINE(240,300)-(250,290),7:LINE -(270,290),7
304 LINE -(280,300),7:PAINT(260,295),7:LINE(245,305)-(275,335),4,BF
305 POINT(304,184):FOR I=1 TO 12:IF I=4 OR I=8 OR I=11 THEN C=4 ELSE C=0
306 READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),C:NEXT I
307 DATA 12,0,-12,22,12,0,28,0,0,-22,12,22,0,-22,8,0,6,10,0,12,6,-22,-6,10
308 CIRCLE(330,195),6,0,,,.75:A=INT(RND*2)+1:IF A=1 THEN S=50 ELSE S=-50
309 CIRCLE(260+S,90),4,3:PAINT(260+S,90),3:PAINT(1,1),5,7
310 LINE(500,35)-(600,85),0,BF:LOCATE 64,2:PRINT "No.16 HOLE"
311 LOCATE 64,3:PRINT "254m Par 3":CX=550:CY=150
312 PAINT(200,65),1,7:PAINT(250,250),1,7:PAINT(200,115),1,7
313 GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=260:STY=320:GOTO 344
314 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 17th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
315 POINT(38*6,8*6-40):RESTORE 317:FOR I=1 TO 69:IF I=51 THEN C=0 ELSE C=1
316 READ S1,S2:LINE -(S1*6,S2*6-40),C:NEXT I:PAINT(20*6,25*6+10),4,1
317 DATA 30,19,30,21,33,21,33,23,32,23,30,25,35,27,35,29,30,32,30,34,32,35,28
318 DATA 35,28,37,33,40,33,44,27,46,30,49,20,52,20,55,35,55,30,57,30,59,23,60
319 DATA 16,64,20,66,30,66,32,64,38,68,41,68,45,65,50,65,48,62,48,59,51,56,51
320 DATA 50,47,53,46,52,48,49,48,44,44,38,44,28,40,27,40,25,47,20,47,15,40,15
321 DATA 46,11,46,10,44,8,38,8,20,25,15,30,11,28,8,30,8,35,7,38,3,38,0,41,0
322 DATA 45,5,45,9,49,12,47,18,41,20,43,22,41,22,36,27,32,25,27,20,25
323 LINE(38*6+2,8*6-40)-(38*6-2,8*6+2-40),1:PAINT(38*6,8*6+10),4,1
324 CIRCLE (85,160),4,3:PAINT(85,160),3
325 LINE(350,0)-(450,200),1:LINE -(350,400),1
326 PAINT(1,1),1:PAINT(600,1),5,1:LINE(500,35)-(600,85),0,BF
327 LOCATE 64,2:PRINT "No.17 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "238m Par.3"
328 CX=550:CY=150:GRX=494:GRY=255:LOX=62:LOY=13:STX=250:STY=340:GOTO 344
329 REM ◆◆◆◆◆◆◆ 18th HOLE ◆◆◆◆◆◆◆
330 CIRCLE(140,240),50,1:PAINT(140,240),1:CIRCLE(220,330),50,1,,,.1
331 PAINT(220,330),1:CIRCLE(250,290),20,1:PAINT(250,290),1:CIRCLE(300,260),20
332 PAINT(300,260),7:CIRCLE(40,140),30,1:PAINT(40,140),1:CIRCLE(30,200),15,7
333 PAINT(30,200),7:LINE(470,310)-(510,350),5,B:LINE(475,315)-(505,345),4,BF
334 CIRCLE(70,70),40,4:POINT(150,120):RESTORE 336:FOR I=1 TO 16
335 READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),4:NEXT I:PAINT(70,70),4:PAINT(110,150),4
336 DATA -50,10,-50,50,-10,120,60,40,100,-30,150,20,20,-20,-10,-30,-120,30
337 DATA -30,-40,-30,30,-80,-10,-20,-50,10,-50,30,-30,30,-40,40,0,-10,30
338 DATA -30,40,30,10,30,30,20,60,70,-50,30,0,60,60,10,20,-10,50,-60,10,-150
339 DATA -10,-70,0,-60,-50,-30,-110,0,-70,30,-80,30,-30,50,20,10,50,10,20
340 POINT(130,100):FOR I=1 TO 22:READ S1,S2:LINE -STEP(S1,S2),5:NEXT I
341 PAINT(1,1),5:LOCATE 64,2:PRINT "No.18 HOLE":LOCATE 64,3:PRINT "605m Par 5"
342 LINE(500,35)-(600,85),0,BF:CIRCLE(50,90),4,3:PAINT(50,90),3
343 CX=550:CY=150:GRX=374:GRY=19:LOX=47:LOY=1:STX=490:STY=330:GOTO 344
344 REM ♥♥♥♥♥♥♥ FOR ｽﾀｰﾄ ♥♥♥♥♥♥♥
345 LINE(GRX,GRY)-(GRX+104,GRY+100),0,BF
346 LINE(GRX,GRY)-(GRX+104,GRY+59),2,B:LINE(GRX,GRY+61)-(GRX+104,GRY+100),1,B
347 SHOT=1:ZAX(0)=STX:ZAY(0)=STY
348 CIRCLE(STX,STY),1.5,2:PAINT(STX,STY),2
349 REM ♥♥♥♥♥♥♥ ﾋｮｰｼﾞ Part 1 ♥♥♥♥♥♥♥
350 RESTORE 351:FOR I=1 TO SHOT:READ SHOTNUM$:NEXT I
351 DATA Tee,2nd,3rd,4th,5th,6th,7th,8th,9th,10th,11th,12th,13th,14th,15th
352 DATA 16th,17th,18th,19th,20th,21st,22nd,23rd,24th,25th,26th,27th,28th,29th
353 LOCATE LOX+2,LOY:PRINT SHOTNUM$;" shot"
354 REM ♥♥♥♥♥♥♥ FOR ｶｸﾄﾞ ♥♥♥♥♥♥♥
355 CIRCLE (CX,CY),30,0:PAINT(CX,CY),0:CX2=0:CY2=0
356 IF CX=550 THEN LINE(520,196)-(588,215),0,BF:LOCATE 66,10:PRINT "ｶ ｸ ﾄﾞ?"
357 IF CX=420 THEN LINE(390,96)-(458,115),0,BF:LOCATE 50,5:PRINT "ｶ ｸ ﾄﾞ?"
358 IF CX=60 THEN LINE(30,96)-(98,115),0,BF:LOCATE 5,5:PRINT "ｶ ｸ ﾄﾞ?"
359 KA%=INP(6)
360  IF (KA% AND &H2)=0 THEN KAKUDO=KAKUDO+2
361  IF (KA% AND &H4)=0 THEN KAKUDO=KAKUDO+10
362  IF (KA% AND &H20)=0 THEN KAKUDO=KAKUDO-10
363  IF (KA% AND &H40)=0 THEN KAKUDO=KAKUDO-2
364  IF (KA% AND &H80)=0 THEN GOTO 368
365 CX1=(COS(KAKUDO*3.14159/180))*20:CY1=(SIN(KAKUDO*3.14159/180))*20
366 LINE(CX,CY)-(CX+CX2,CY-CY2),0:LINE(CX,CY)-(CX+CX1,CY-CY1),2
367 CX2=CX1:CY2=CY1:GOTO 359
368 IF CX=550 THEN LINE(520,196)-(588,215),5,BF:LOCATE 66,10:PRINT "        "
```

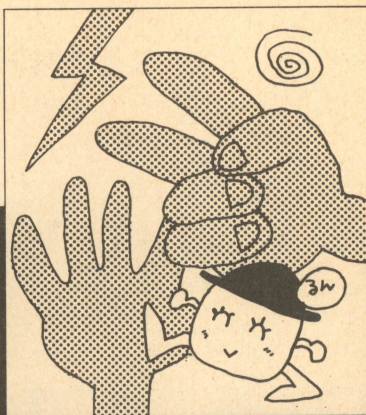
```
369 IF CX=420 THEN LINE(390,96)-(458,115),5,BF:LOCATE 50,5:PRINT "        "
370 IF CX=60 THEN LINE(30,96)-(98,115),5,BF:LOCATE 5,5:PRINT "        "
371 REM ♥♥♥♥♥♥♥ クラブ センタク ♥♥♥♥♥♥♥
372 LOCATE LOX+1,LOY+1:PRINT "ショウ クラブ ハ?"
373 KR%=INP(9)
374  IF (KR% AND &H2)=0 THEN CLUB=10:GOTO 380
375  IF (KR% AND &H4)=0 THEN CLUB=20:GOTO 380
376  IF (KR% AND &H8)=0 THEN CLUB=1:GOTO 380
377  IF (KR% AND &H10)=0 THEN CLUB=2:GOTO 380
378  IF (KR% AND &H20)=0 THEN CLUB=3:GOTO 380
379 GOTO 373
380 IF CLUB=1 THEN LOCATE LOX,LOY+1:PRINT " pitching w  ":GOTO 404
381 IF CLUB=2 THEN LOCATE LOX,LOY+1:PRINT " sand w      ":GOTO 404
382 IF CLUB=3 THEN LOCATE LOX,LOY+1:PRINT " putter      ":GOTO 404
383 IF CLUB=10 THEN LOCATE LOX,LOY+1:PRINT " wood (1-5)? ":GOTO 385
384 IF CLUB=20 THEN LOCATE LOX,LOY+1:PRINT " iron (2-9)? ":GOTO 393
385 LOCATE LOX+6,LOY+1
386 KA%=INP(6)
387  IF (KA% AND &H2)=0 THEN CLUB=CLUB+1:PRINT "(1)     ":GOTO 404
388  IF (KA% AND &H4)=0 THEN CLUB=CLUB+2:PRINT "(2)     ":GOTO 404
389  IF (KA% AND &H8)=0 THEN CLUB=CLUB+3:PRINT "(3)     ":GOTO 404
390  IF (KA% AND &H10)=0 THEN CLUB=CLUB+4:PRINT "(4)     ":GOTO 404
391  IF (KA% AND &H20)=0 THEN CLUB=CLUB+5:PRINT "(5)     ":GOTO 404
392 GOTO 386
393 LOCATE LOX+6,LOY+1
394 KA%=INP(6):KG%=INP(7)
395  IF (KA% AND &H4)=0 THEN CLUB=CLUB+2:PRINT "(2)     ":GOTO 404
396  IF (KA% AND &H8)=0 THEN CLUB=CLUB+3:PRINT "(3)     ":GOTO 404
397  IF (KA% AND &H10)=0 THEN CLUB=CLUB+4:PRINT "(4)     ":GOTO 404
398  IF (KA% AND &H20)=0 THEN CLUB=CLUB+5:PRINT "(5)     ":GOTO 404
399  IF (KA% AND &H40)=0 THEN CLUB=CLUB+6:PRINT "(6)     ":GOTO 404
400  IF (KA% AND &H80)=0 THEN CLUB=CLUB+7:PRINT "(7)     ":GOTO 404
401  IF (KG% AND &H1)=0 THEN CLUB=CLUB+8:PRINT "(8)     ":GOTO 404
402  IF (KG% AND &H2)=0 THEN CLUB=CLUB+9:PRINT "(9)     ":GOTO 404
403 GOTO 394
404 REM ♥♥♥♥♥♥♥ ツヨサ ノ シテイ ♥♥♥♥♥♥♥
405 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
406 LOCATE LOX,LOY+2:PRINT " ツヨサ ハ(1-5)?":LOCATE LOX,LOY+2
407 KA%=INP(6)
408  IF (KA% AND &H2)=0 THEN POWER=6:PRINT " power 1      ":GOTO 414
409  IF (KA% AND &H4)=0 THEN POWER=7:PRINT " power 2      ":GOTO 414
410  IF (KA% AND &H8)=0 THEN POWER=8:PRINT " power 3      ":GOTO 414
411  IF (KA% AND &H10)=0 THEN POWER=9:PRINT " power 4      ":GOTO 414
412  IF (KA% AND &H20)=0 THEN POWER=10:PRINT " power 5      ":GOTO 414
413 GOTO 407
414 IF CLUB=3 THEN POWER=(POWER-5)*2
415 HIKIYORI=KIYORI(CLUB)*POWER/10
416 REM ♥♥♥♥♥♥♥ ゴサ ノ ケイサン ♥♥♥♥♥♥♥
417 IF (BASHI(SHOT-1)=7 AND CLUB<>2) THEN GOTO 418 ELSE GOTO 419
418 FFF=INT(RND(1)*10)+1:HIKIYORI=INT(HIKIYORI/FFF)
419 GOSA1=INT(RND*(10+EXTRA1))-(5+EXTRA1/2)
420 KAKUD=KAKUDO+GOSA1
421 GOSA2=(INT(RND*(KIYORI(CLUB)+EXTRA2))-((KIYORI(CLUB)+EXTRA2)/2))*.1
422 HIKIYORI=HIKIYORI+GOSA2
423 REM ♥♥♥♥♥♥ FOR タマ ヲ トバス ♥♥♥♥♥♥♥
424 ZAX(SHOT)=INT(ZAX(SHOT-1)+(COS(KAKUD*3.14159/180))*HIKIYORI)
425 ZAY(SHOT)=INT(ZAY(SHOT-1)-(SIN(KAKUD*3.14159/180))*HIKIYORI)
426 BASHI(SHOT)=POINT(ZAX(SHOT),INT(ZAY(SHOT)/2))
427 IF SHOT=1 THEN C=4 ELSE C=COL
428 CIRCLE(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),1.5,C:PAINT(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),C
429 TODU=INT(HIKIYORI/5)
430 FOR I=1 TO TODU
431  QX(I)=ZAX(SHOT-1)+COS(KAKUD*3.14159/180)*5*(I)
432  QY(I)=ZAY(SHOT-1)-SIN(KAKUD*3.14159/180)*5*(I)
433  COL=POINT(QX(I),INT(QY(I)/2))
434  CIRCLE(QX(I),QY(I)),1.5,2:PAINT(QX(I),QY(I)),2
435  FOR J=1 TO 5:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0
436  CIRCLE(QX(I),QY(I)),1.5,COL:PAINT(QX(I),QY(I)),COL
437 NEXT I
438 CIRCLE(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),1.5,2:PAINT(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),2
439 REM ♥♥♥♥♥♥♥ アトショリ ♥♥♥♥♥♥♥
440 LOCATE LOX+2,LOY+3:PRINT SHOTNUM$;" SHOT"
441 WW=BASHI(SHOT)+2:ON WW GOTO *OB,*ROU,*WAT,*ATSU,*CUP,*FAI,*OB,*ATSU,*BUN
442 REM ♣♣♣♣♣♣♣ ROUGH ♣♣♣♣♣♣♣
```

リスト続く

```
443 *ROU:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT "  R O U G H  "
444 EXTRA1=5:EXTRA2=0
445 GOTO *ATSU
446 REM ♣♣♣♣♣♣♣ WATER HAZARD ♣♣♣♣♣♣♣
447 *WAT:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT "WATER  HAZARD"
448 EXTRA1=0:EXTRA2=0
449 KAKUDO=KAKUDO+180:FOR I=1 TO 75
450  XX=INT(ZAX(SHOT)+(COS(KAKUDO*3.15159/180))*I*5)
451  YY=INT(ZAY(SHOT)-(SIN(KAKUDO*3.14159/180))*I*5)
452  ZZZ=POINT(XX,INT(YY/2)):IF ZZZ=1 OR ZZZ=5 THEN TAKO=1 ELSE GOTO 454
453 NEXT I
454 SHOT=SHOT+1:ZAX(SHOT)=XX:ZAY(SHOT)=YY
455 CIRCLE(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),1.5,COL:PAINT(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),COL
456 CIRCLE(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),1.5,2:PAINT(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),2
457 KAKUDO=KAKUDO+180
458 GOTO *ATSU
459 REM ♣♣♣♣♣♣♣ CUP IN ♣♣♣♣♣♣♣
460 *CUP:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT " C U P   I N "
461 EXTRA1=0:EXTRA2=0
462 BEEP 1:FOR I=1 TO 70:NEXT I:BEEP 0:LOCATE 2,2:GOTO 481
463 REM ♣♣♣♣♣♣♣ GREEN or FAIRWAY ♣♣♣♣♣♣♣
464 *FAI:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT "FAIRWAY·GREEN"
465 EXTRA1=0:EXTRA2=0
466 GOTO *ATSU
467 REM ♣♣♣♣♣♣♣ Out of Bounds ♣♣♣♣♣♣♣
468 *OB:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT "OUT OF BOUNDS"
469 SHOT=SHOT+1:ZAX(SHOT)=ZAX(SHOT-2):ZAY(SHOT)=ZAY(SHOT-2)
470 EXTRA1=0:EXTRA2=0
471 CIRCLE(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),1.5,2:PAINT(ZAX(SHOT),ZAY(SHOT)),2
472 CIRCLE(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),1.5,COL:PAINT(ZAX(SHOT-1),ZAY(SHOT-1)),COL
473 GOTO *ATSU
474 REM ♣♣♣♣♣♣♣ SAND BUNKER ♣♣♣♣♣♣♣
475 *BUN:LOCATE LOX,LOY+4:PRINT " SAND BUNKER "
476 EXTRA1=0:EXTRA2=5
477 GOTO *ATSU
478 REM ♠♠♠♠♠♠♠ For Next Shot ♠♠♠♠♠♠♠
479 *ATSU:FOR I=1 TO 3:LOCATE LOX,LOY+I-1:PRINT "                    ":NEXT I
480 SHOT=SHOT+1:GOTO 349
481 REM ♠♠♠♠♠♠♠ For Next Hole ♠♠♠♠♠♠♠
482 KEI(ROUND)=SHOT-PAR(ROUND):TOTAL(ROUND)=TOTAL(ROUND-1)+KEI(ROUND)
483 FOR I=0 TO 2:LOCATE LOX,LOY+I:PRINT "                    ":NEXT I
484 LOCATE LOX+1,LOY:PRINT "No.";ROUND;"HOLE"
485 IF KEI(ROUND)>0 THEN G$="+" ELSE G$=""
486 LOCATE LOX+7,LOY+1:PRINT G$;KEI(ROUND)
487 IF TOTAL(ROUND)>0 THEN GG$="+" ELSE GG$=""
488 LOCATE LOX+1,LOY+2:PRINT "TOTAL  ";GG$;TOTAL(ROUND)
489 FOR I=1 TO 5000 :NEXT I:IF ROUND=18 OR ROUND=9 THEN GOSUB 493
490 IF ROUND=18 THEN GOTO 492
491 ROUND=ROUND+1:D=ROUND:GOTO 47
492 KEY 1,"load  "+CHR$(&H22):KEY 2,"CLS 2"+CHR$(13):KEY 4,"list ":KEY 5,"run  "+C
HR$(13):LOCATE 0,13:END
493 CLS 3:LOCATE 15,1:PRINT "ｺ - ｽ  ｱ ﾝ ﾅ ｲ"
494 LINE(3,50)-(628,250),5,B:FOR I=1 TO 4
495 LINE(3,50+I*40)-(628,50+I*40),5:NEXT I:FOR I=1 TO 18
496 LINE(19+I*32,50)-(19+I*32,250),5:NEXT I:LOCATE 2,3:PRINT "HOLE"
497 LOCATE 1,5:PRINT "length":LOCATE 2,7:PRINT "PAR":LOCATE 1,9
498 PRINT "SCORE":LOCATE 1,11:PRINT "TOTAL":FOR I=1 TO 18
499 LOCATE 3+4*I,3:PRINT I:LOCATE 2+I*4,5:PRINT LONG(I):LOCATE 3+4*I,7
500 PRINT PAR(I):NEXT I:IF ROUND=1 THEN GOTO 505
501 FOR I=1 TO ROUND
502 NWA=KEI(I)+PAR(I):LOCATE 4+4*I,9:PRINT NWA:LOCATE 3+4*I,11
503 PRINT TOTAL(I):NEXT I
504 FOR I=1 TO 3500:NEXT I:RETURN
505 LINE(50,260)-(70,270),4,BF:LOCATE 10,13:PRINT ".....FAIRWAY or GREEN"
506 LINE(50,280)-(70,290),7,B:LOCATE 10,14:PRINT ".....ROUGH"
507 LINE(50,300)-(70,310),7,BF:LOCATE 10,15:PRINT ".....SAND BUNKER"
508 LINE(50,320)-(70,330),5,BF:LOCATE 10,16:PRINT ".....OUT OF BOUNDS"
509 CIRCLE(60,345),4,3:PAINT(60,345),3:LOCATE 10,17:PRINT ".....CUP"
510 CIRCLE(60,365),1.5,2:PAINT(60,365),2:LOCATE 10,18:PRINT ".....BALL"
511 LOCATE 45,14:PRINT "f·1 .....wood(1-5)"
512 LOCATE 45,15:PRINT "f·2 .....iron(2-9)"
513 LOCATE 45,16:PRINT "f·3 .....pitching w"
514 LOCATE 45,17:PRINT "f·4 .....sand w"
515 LOCATE 45,18:PRINT "f·5 .....putter"
516 FOR I=1 TO 5000:NEXT I:RETURN
```

PC-8801,mkII

今西 伸一

めざせ、宝石！
パブよりも金持ちになるぞ。

GET IT（ゲット イット）

ストーリー

「ある国のゴーストタウンには、宝石がゴロゴロしている」という、ウワサを耳にしたチェスピー。大金持ちになった夢を見つつ、ゴーストタウンへたびだった。

しかし、時を同じくしてチェスピーのライバルであるパブも、このウワサを聞いてゴーストタウンへと向かっていたのだった。パブに負けるな。パブよりも金持ちになるんだ。

遊び方

プレイヤーはチェスピーを、コンピュータはパブを受け持って、ジャンケンによってゲームを進めてゆきます。ジャンケンで使用するキーは、G（グー）・C（チョキ）・P（パー）です。

ジャンケンの勝負が決まった段階で、宝石の上にある《STEP》のスロット窓が回りはじめるので、SPACEバーをおして止めて下さい。そのときに出た数字だけ進むことができます。

スロット窓の数字を見て気がついたと思いますが、ジャンケンに勝ったからといって進めるとは限りません。また、パブのスロット窓もあなたが止めます。パブを進めさせるのも後退させるのも指先ひとつで決まります。

2面以後は「おとし穴」が現れ、ヘタをすると前進したにもかかわらず、後退をよぎなくさせられるというケースも出てきます。

得点は、チェスピー、パブとも1ステップ前進するごとに20点加算されます。宝石は画面No.×1000点ですが、4面目のみミステリーポイント（1000〜10000点）になっています。

マシン語の入力、セーブ、ロードについては120ページを参照ください。

分類　ジャンケンゲーム
言語　N-88BASIC＋機械語

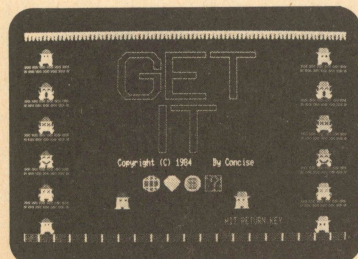
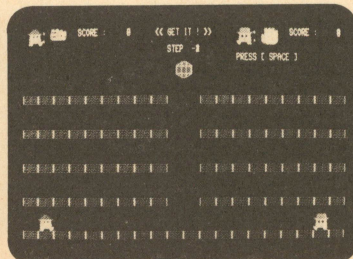
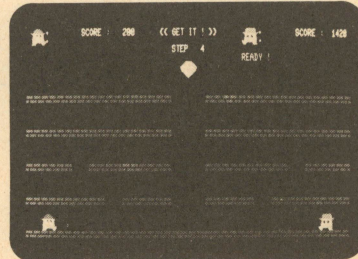
■マシン語アドレス表

マシン語アドレス	内　容
BE50	単なる高速表示
BE5B	16×32ドット キャラクターの消去
BE65	チェスピーのおとし穴処理
BE91	パブ 〃
BEBD	チェスピーの喜びの表示
BED9	パブ 〃
BEF5	チェスピーの悲しみの表示
BF11	パブ 〃
BF2D	爆弾（ばくだん）表示、消去
BF52	パンチ表示
BF85	アドレス計算ルーチン
BF9E	高速表示ルーチン
BFDA	時間かせぎ（その1）
BFE5	〃 （その2）
BFF0	ワークエリア
C000	キャラクターデーター

作者のプロフィール

このゲームは半年ぐらい前につくったものです。修学旅行の前の晩まで打ち込んでいたので、当日ねぼうしてしまって旅行に遅（おく）れそうになりました。そういう思い出もあってか、自分自身このゲームに愛着をもっています。現在は高校3年生なので、大学受験めざしマイコンはいじっていません。

PCシリーズ用

▲①宝石さがし始まるぞ。

▲②ジャケンポン！勝った！

▲③2面になると落とし穴が出現。

GET IT BASICプログラムリスト

```
10 REM ***************************************************
20 REM   *****                                       *****
30 REM     ***  GAME HOBBY .... << GET IT >>          ***
40 REM     ***                                        ***
50 REM     ***  Copyright (C) 1984                    ***
60 REM     ***                                        ***
70 REM     ***  By Concise   (( Multiniks Alpha ))    ***
80 REM   *****                                       *****
90 REM ***************************************************
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLEAR ,&HBE4F:SCREEN 0,3:CLS 3
110 OPTION BASE 1:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:ST=1
120 DEF USR=&HBE50:DEF USR1=&HBE5B:DEF USR2=&HBE65:DEF USR3=&HBE91
130 DEF USR4=&HBEBD:DEF USR5=&HBED9:DEF USR6=&HBEF5:DEF USR7=&HBF11
140 DEF USR8=&HBF2D:DEF USR9=&HBF52
150 DIM Y(21,4),E(21,4),DE(7)
160 GOSUB *TITLE
170 GOSUB *ALPHA
180 *START
190 YC=1:EC=1:GOSUB *STAGE
200 REM ***********************  MAIN  ****************************
210 *JANKEN
220 A=USR1(7*256+0):A=USR1(59*256+0)
230 HW=INT(RND(1)*40)+1
240 FOR I=1 TO HW:CJ=INT(RND(1)*3)+1:NEXT
250 FOR A=1 TO 2:BEEP 1:FOR T=1 TO 25:NEXT:BEEP 0:FOR W=1 TO 50:NEXT:NEXT
260 COLOR 6:LOCATE 53,3:PRINT "READY !"
270      IF INP(2)=127 THEN JA=1:GOTO 310
280      IF INP(4)=254 THEN JA=2:GOTO 310
290      IF INP(2)=247 THEN JA=3:GOTO 310
300 GOTO 270
310 LOCATE 53,3:PRINT "       "
320 GOSUB *HANDS
330 SUB=CJ-JA
340      IF SUB=-1 OR SUB=2 THEN WH=1:GOTO *DICE
350      IF SUB=0 THEN WH=0:GOTO *NO
360      WH=2:GOTO *DICE
370 *NO
380 COLOR 4:LOCATE 53,3:PRINT "NOTHING !"
390 FOR T=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 53,3:PRINT "          ":GOTO *JANKEN
400 *DICE
410 COLOR 5:LOCATE 53,3:PRINT "PRESS [ SPACE ]":COLOR 7
420 SP=INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 36,2:PRINT "STEP  ";DE(SP):GOSUB *CLICK
430 IF INP(9)=191 THEN GOTO 440  ELSE 420
440 LOCATE 53,3:PRINT SPC(15):LOCATE 36,2:PRINT "STEP  ";DE(SP):FOR T=1 TO 1000:
NEXT
450      IF DE(SP)=0 THEN GOTO *JANKEN
460      IF WH=1 THEN GOTO *YOU
470      GOTO *PUB
480 *YOU
490 YS=YC+DE(SP)
500      IF YS<=1 THEN *MINUS
510      IF YS>=21 THEN *WINY
520      IF YC>YS  THEN *MINUS1
530 GOSUB *FRONT:YC=YS
540 *TEST
550      IF YC=17 THEN *PUNCH
560      IF YC=13 THEN *BETH
570      IF YC=12 THEN *THAT
580      IF Y(YC,3)=0 THEN *FALL
590 GOTO *JANKEN
600 *MINUS
610      IF YC=1 THEN GOTO *JANKEN
620 FOR M=YC TO 2 STEP -1:SE=-1
630      A=USR1(Y(M,1)*256+Y(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *BUZZ
640      GOSUB *CHAN:A=USR(Y(M-1,1)*256+Y(M-1,2))
650      FOR W=1 TO 150:NEXT
660 NEXT
670 YC=1:GOTO *JANKEN
680 *PUB
690 ES=EC+DE(SP)
700      IF ES<=1 THEN *EM1
710      IF ES>=21 THEN *WINE
720      IF EC>ES THEN *EM2
```

```
730 GOSUB *FRONT1:EC=ES
740 *TEST2
750     IF EC=17 THEN *PUNCH1
760     IF EC=13 THEN *BETH
770     IF EC=12 THEN *THAT
780     IF E(EC,3)=0 THEN *FALL
790 GOTO *JANKEN
800 *EM1
810     IF EC=1 THEN GOTO *JANKEN
820 FOR M=EC TO 2 STEP -1:SE=-1
830     A=USR1(E(M,1)*256+E(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *BUZZ
840     GOSUB *CHAN1:A=USR(E(M-1,1)*256+E(M-1,2))
850    FOR I=1 TO 150:NEXT
860 NEXT
870 EC=1:GOTO *JANKEN
880 *MINUS1
890 FOR M=YC TO YS+1 STEP -1:SE=-1
900    A=USR1(Y(M,1)*256+Y(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *BUZZ
910    GOSUB *CHAN:A=USR(Y(M-1,1)*256+Y(M-1,2))
920    FOR I=1 TO 150:NEXT
930 NEXT
940 YC=YS:GOTO *TEST
950 *EM2
960 FOR M=EC TO ES+1 STEP -1:SE=-1
970     A=USR1(E(M,1)*256+E(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *BUZZ
980     GOSUB *CHAN1:A=USR(E(M-1,1)*256+E(M-1,2))
990     FOR I=1 TO 150:NEXT
1000 NEXT
1010 EC=ES:GOTO *TEST2
1020 *PUNCH
1030 A=USR9(Y(YC,1)*256+(Y(YC,2)-4))
1040 OUT 81,33:FOR I=1 TO 50:NEXT:OUT 81,32:GOSUB *BUZZ2:BEEP
1050 FOR I=1 TO 5
1060    A=USR6(Y(YC,1)*256+Y(YC,2)):GOSUB *CLICK
1070 NEXT
1080 SC=SC-200:GOSUB *SCORE
1090 A=USR1(Y(YC,1)*256+(Y(YC,2)-4)):A=USR1(Y(YC,1)*256+(Y(YC,2)-2))
1100 FOR M=YC TO YC-1 STEP -1:SE=-1
1110  A=USR1(Y(M,1)*256+Y(M,2)):FOR I=1 TO 250:NEXT:GOSUB *BUZZ2
1120  GOSUB *CHAN:A=USR(Y(M-1,1)*256+Y(M-1,2))
1130  FOR I=1 TO 150:NEXT
1140 NEXT
1150 YC=YC-2:GOTO *JANKEN
1160 *PUNCH1
1170 A=USR9(E(EC,1)*256+(E(EC,2)-4))
1180 OUT 81,33:FOR I=1 TO 50:NEXT:OUT 81,32:GOSUB *BUZZ2:BEEP
1190 FOR I=1 TO 5
1200    A=USR7(E(EC,1)*256+E(EC,2)):GOSUB *CLICK
1210 NEXT
1220 SC1=SC1-200:GOSUB *SCORE1
1230 A=USR1(E(EC,1)*256+(E(EC,2)-4)):A=USR1(E(EC,1)*256+(E(EC,2)-2))
1240 FOR M=EC TO EC-1 STEP -1:SE=-1
1250  A=USR1(E(M,1)*256+E(M,2)):FOR I=1 TO 250:NEXT:GOSUB *BUZZ
1260  GOSUB *CHAN1:A=USR(E(M-1,1)*256+E(M-1,2))
1270    FOR I=1 TO 150:NEXT
1280 NEXT
1290 EC=EC-2:GOTO *JANKEN
1300 *FALL
1310 FOR I=1 TO 3
1320  BEEP 1:FOR B=1 TO 5:NEXT:BEEP 0
1330  IF WH=2 THEN LOCATE E(M,1)+5,E(M,2) ELSE LOCATE Y(M,1)+5,Y(M,2)
1340 PRINT "?":FOR Q=1 TO 250:NEXT
1350  IF WH=2 THEN LOCATE E(M,1)+5,E(M,2) ELSE LOCATE Y(M,1)+5,Y(M,2)
1360 PRINT " ":FOR Q=1 TO 200:NEXT
1370 NEXT
1380 FOR I=0 TO 3
1390   GOSUB *BUZZ1:IF WH=1 THEN A=USR2(Y(YC,1)*256+Y(YC,2)+I)
1400                IF WH=2 THEN A=USR3(E(EC,1)*256+E(EC,2)+I)
1410 NEXT
1420 IF WH=1 THEN YC=YC-3:GOSUB *CHAN
1430 IF WH=2 THEN EC=EC-3:GOSUB *CHAN1
1440 IF WH=1 THEN A=USR(Y(YC,1)*256+Y(YC,2))
1450 IF WH=2 THEN A=USR(E(EC,1)*256+E(EC,2))
1460 GOTO *JANKEN
1470 *THAT
```

リスト続く

```
1480 IF EC=12 AND YC=12 THEN *JUP ELSE *JANKEN
1490 *JUP
1500 FOR X=Y(YC,1)-2 TO Y(YC,1)-15 STEP -1
1510 A=USR8(X*256+Y(YC,2))
1520 NEXT
1530 PLX=(E(EC,1)*256+E(EC,2))
1540 FOR E=1 TO 10
1550    POKE &HBFF3,&HD4:POKE &HBFF2,&H6:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1560    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1570    POKE &HBFF3,&HD3:POKE &HBFF2,&H44:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1580    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1590    POKE &HBFF3,&HD2:POKE &HBFF2,&H82:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1600    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1610 NEXT
1620 SC=SC+700:GOSUB *SCORE
1630 FOR I=1 TO 5:A=USR7(PLX):GOSUB *CLICK:NEXT
1640 ES=EC-4:GOTO *EM2
1650 *BETH
1660 IF EC=13 AND YC=13 THEN *JUP1 ELSE *JANKEN
1670 *JUP1
1680 FOR X=E(EC,1)+4 TO E(EC,1)+17
1690 A=USR8(X*256+E(EC,2)):NEXT
1700 PLX=(Y(YC,1)*256+Y(YC,2))
1710 FOR E=1 TO 10
1720    POKE &HBFF3,&HD4:POKE &HBFF2,&H6:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1730    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1740    POKE &HBFF3,&HD3:POKE &HBFF2,&H44:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1750    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1760    POKE &HBFF3,&HD2:POKE &HBFF2,&H82:GOSUB *BUZZ2:A=USR(PLX)
1770    OUT 81,33:FOR I=1 TO 10:NEXT:OUT 81,32
1780 NEXT
1790 SC1=SC1+700:GOSUB *SCORE
1800 FOR I=1 TO 5:A=USR6(PLX):GOSUB *CLICK:NEXT
1810 YS=YC-4:GOTO *MINUS1
1820 *WINY
1830 YS=21:GOSUB *FRONT
1840 FOR I=1 TO 6:GOSUB *CLICK:A=USR4(Y(21,1)*256+Y(21,2)):GOSUB *BUZZ
1850 B=USR7(E(EC,1)*256+E(EC,2)):NEXT
1860 GOSUB *CLICK:BEEP
1870 IF ST<>4 THEN SC=SC+ST*1000:ST=ST+1:GOSUB *SCORE:GOTO 1900
1880 SC=SC+(INT(RND(1)*10)+1)*1000:GOSUB *SCORE
1890 GOTO *ENDING
1900 GOTO *START
1910 *WINE
1920 ES=21:GOSUB *FRONT1
1930 FOR I=1 TO 6:GOSUB *CLICK:A=USR5(E(21,1)*256+E(21,2)):GOSUB *BUZZ
1940 B=USR6(Y(YC,1)*256+Y(YC,2)):NEXT
1950 GOSUB *CLICK:BEEP
1960 IF ST<>4 THEN SC1=SC1+ST*1000:ST=ST+1:GOSUB *SCORE1:GOTO 1900
1970 SC1=SC1+(INT(RND(1)*10)+1)*1000:GOSUB *SCORE1
1980 GOTO *ENDING
1990 *CLICK
2000 BEEP 1:FOR B=1 TO 5:NEXT:BEEP 0:RETURN
2010 *BUZZ
2020 FOR B=1 TO 7:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2030 *BUZZ1
2040 FOR B=1 TO 18:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2050 *BUZZ2
2060 FOR B=1 TO 23:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
2070 *FRONT
2080 FOR M=YC TO YS-1:SE=1
2090 A=USR1(Y(M,1)*256+Y(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *CLICK:SC=SC+20
2100  GOSUB *SCORE:GOSUB *CHAN:A=USR(Y(M+1,1)*256+Y(M+1,2))
2110  FOR W=1 TO 200:NEXT
2120 NEXT
2130 RETURN
2140 *FRONT1
2150 FOR M=EC TO ES-1:SE=1
2160  A=USR1(E(M,1)*256+E(M,2)):FOR I=1 TO 100:NEXT:GOSUB *CLICK:SC1=SC1+20
2170  GOSUB *SCORE1:GOSUB *CHAN1:A=USR(E(M+1,1)*256+E(M+1,2))
2180  FOR W=1 TO 200:NEXT
2190 NEXT
2200 RETURN
2210 *CHAN
2220 WR=Y(M+SE,4) MOD 4
```

```
2230 IF WR=1 OR WR=3 THEN POKE &HBFF3,&HC5:POKE &HBFF2,&H4E
2240 IF WR=2 THEN POKE &HBFF3,&HC6:POKE &HBFF2,&H10
2250 IF WR=0 THEN POKE &HBFF3,&HC6:POKE &HBFF2,&HD2
2260 RETURN
2270 *CHAN1
2280 WR=Y(M+SE,4) MOD 4
2290 IF WR=1 OR WR=3 THEN POKE &HBFF3,&HC0:POKE &HBFF2,&H0
2300 IF WR=2 THEN POKE &HBFF3,&HC0:POKE &HBFF2,&HC2
2310 IF WR=0 THEN POKE &HBFF3,&HC1:POKE &HBFF2,&H84
2320 RETURN
2330 *STAGE
2340 SCREEN 0,3
2350 LINE(0,18)-(639,199),0,BF
2360 IF ST=1 THEN POKE &HBFF3,&HCE:POKE &HBFF2,&HC8:RESTORE *CHINA
2370 IF ST=2 THEN POKE &HBFF3,&HCF:POKE &HBFF2,&H2A:RESTORE *BRICK
2380 IF ST=3 THEN POKE &HBFF3,&HCF:POKE &HBFF2,&H80:RESTORE *KANI
2390 IF ST=4 THEN POKE &HBFF3,&HCF:POKE &HBFF2,&HE2:RESTORE *ICE
2400 FOR Y=8 TO 24 STEP 4
2410    FOR X=0 TO 76 STEP 4
2420        READ A:IF A=1 THEN P=USR(X*256+Y)
2430    NEXT
2440 NEXT
2450 IF ST=1 THEN POKE &HBFF3,&HCA:POKE &HBFF2,&H9C:A=USR(38*256+4)
2460 IF ST=2 THEN POKE &HBFF3,&HCB:POKE &HBFF2,&H5E:A=USR(38*256+4)
2470 IF ST=3 THEN POKE &HBFF3,&HCC:POKE &HBFF2,&H20:A=USR(38*256+4)
2480 IF ST=4 THEN POKE &HBFF3,&HCC:POKE &HBFF2,&HE2:A=USR(38*256+4)
2490 FOR I=1 TO 21:Y(I,3)=1:E(I,3)=1:NEXT
2500 POKE &HBFF3,&HC0:POKE &HBFF2,&HC2:A=USR(4*256+22)
2510 POKE &HBFF3,&HC5:POKE &HBFF2,&H4E:A=USR(72*256+22)
2520 SCREEN 0,0:ON ST GOTO *NN,*TWO,*THR,*FOUR
2530 *NN
2540 RETURN
2550 *TWO
2560 Y(6,3)=0:Y(10,3)=0:E(6,3)=0:E(10,3)=0:RETURN
2570 *THR
2580 Y(10,3)=0:Y(14,3)=0:E(10,3)=0:E(14,3)=0:RETURN
2590 *FOUR
2600 Y(18,3)=0:E(18,3)=0:GOSUB *TWO:GOSUB *THR:RETURN
2610 *ALPHA
2620 RESTORE *UD
2630 FOR I=1 TO 21:READ A,B:Y(I,1)=A:Y(I,2)=B:NEXT
2640 FOR I=1 TO 21:READ A,B:E(I,1)=A:E(I,2)=B:NEXT
2650 POKE &HBFF3,&HC0:POKE &HBFF2,&HC2:A=USR(1*256+0)
2660 POKE &HBFF3,&HC5:POKE &HBFF2,&H4E:A=USR(53*256+0)
2670 LOCATE 33,0:COLOR 5:PRINT "<< GET IT ! >>":COLOR 7
2680 LOCATE 5,0:PRINT "・":LOCATE 5,1:PRINT "・"
2690 LOCATE 57,0:PRINT "・":LOCATE 57,1:PRINT "・":SC=0
2700 LOCATE 14,0:PRINT "SCORE :      0"
2710 LOCATE 66,0:PRINT "SCORE :      0"
2720 RESTORE *PLACE
2730 FOR I=1 TO 21:READ A,B:Y(I,4)=A:E(I,4)=B:NEXT
2740 RESTORE *NUMB
2750 FOR I=1 TO 7:READ A:DE(I)=A:NEXT
2760 CONSOLE 5,25:RETURN
2770 *HANDS
2780 ON CJ GOSUB 2810,2820,2830:A=USR(7*256+0)
2790 ON JA GOSUB 2810,2820,2830:A=USR(59*256+0)
2800 RETURN
2810 POKE &HBFF3,&HD1:POKE &HBFF2,&H98:RETURN
2820 POKE &HBFF3,&HD0:POKE &HBFF2,&H44:RETURN
2830 POKE &HBFF3,&HD1:POKE &HBFF2,&H6:RETURN
2840 *SCORE
2850 COLOR 7:LOCATE 66,0:PRINT USING "SCORE : #####";SC
2860 RETURN
2870 *SCORE1
2880 COLOR 7:LOCATE 14,0:PRINT USING "SCORE : #####";SC1
2890 RETURN
2900 *UD
2910 DATA 72,22,64,22,56,22,48,22,48,18,56,18,64,18,72,18
2920 DATA 72,14,64,14,56,14,48,14,48,10,56,10,64,10,72,10
2930 DATA 72,6,64,6,56,6,48,6,43,4
2940 DATA 4,22,12,22,20,22,28,22,28,18,20,18,12,18,4,18
2950 DATA 4,14,12,14,20,14,28,14,28,10,20,10,12,10,4,10
2960 DATA 4,6,12,6,20,6,28,6,33,4
2970 *CHINA
2980 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```

リスト続く

```
2990 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3030 *BRICK
3040 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3050 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3060 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1
3070 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1
3080 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3090 *KANI
3100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3110 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1
3120 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1
3130 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3140 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3150 *ICE
3160 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1
3170 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1
3180 DATA 1,1,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1
3190 DATA 1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0,1,1,1,1,1
3200 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3210 *NUMB
3220 DATA -1,4,0,-3,3,2,1
3230 *PLACE
3240 DATA 1,1,2,2,3,3,4,4,8,8,7,7,6,6,5,5,9,9,10,10,11,11,12,12,16,16
3250 DATA 15,15,14,14,13,13,17,17,18,18,19,19,20,20,21,21
3260 *INTRO
3270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3280 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2
3290 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2
3300 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2
3310 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2
3320 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2
3330 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
3340 *CHARA
3350 DATA C0,00,C2,46,C3,CA,C3,08,C4,8C,C0,C2
3360 DATA C6,10,C7,94,C9,18,C8,56,C9,DA,C5,4E
3370 DATA CA,9C,CB,5E,CC,20,CC,E2
3380 *TITLE
3390 SCREEN 0,3:CLS 3
3400 RESTORE *INTRO
3410 FOR Y=0 TO 24 STEP 4
3420   FOR X=0 TO 76 STEP 4
3430     READ A
3440     IF A=1 THEN POKE &HBFF3,&HCF:POKE &HBFF2,&HE2
3450     IF A=2 THEN POKE &HBFF2,&H2A
3460     IF A=3 THEN POKE &HBFF3,&HCE:POKE &HBFF2,&HC8
3470     IF A=0 THEN 3490
3480     S=USR(X*256+Y)
3490   NEXT
3500 NEXT
3510 VIEW(190,20)-(485,100):WINDOW(0,0)-(639,199)
3520 GOSUB 3700
3530 VIEW(190,70)-(485,150):WINDOW(0,0)-(639,199):GOSUB 3850
3540 RESTORE *CHARA
3550 FOR Y=2 TO 22 STEP 4
3560       READ A$,B$:POKE &HBFF3,VAL("&h"+A$):POKE &HBFF2,VAL("&h"+B$)
3570       IF E<>1 THEN A=USR(4*256+Y) ELSE A=USR(72*256+Y)
3580 NEXT
3590 IF E=1 THEN 3600 ELSE E=1:GOTO 3550
3600 FOR X=30 TO 45 STEP 5:READ A$,B$
3610   POKE &HBFF3,VAL("&h"+A$):POKE &HBFF2,VAL("&h"+B$)
3620   A=USR(X*256+17)
3630 NEXT
3640 POKE &HBFF3,&HC1:POKE &HBFF2,&H84:A=USR(23*256+19)
3650 POKE &HBFF3,&HC6:POKE &HBFF2,&HD2:A=USR(52*256+19):GOSUB *BUZZ1:SCREEN 0,0
3660 GOSUB *CLICK:COLOR 5:LOCATE 24,15:PRINT "Copyright (C) 1984";SPC(5);"By Con
cise"
3670 GOSUB *CLICK:COLOR 4:LOCATE 50,22:PRINT "HIT RETURN KEY"
3680 IF INKEY$<>"" THEN 3680
3690 IF INKEY$=CHR$(13) THEN SCREEN 0,3:CLS 3:RETURN ELSE 3690
3700 POINT(30,0)
3710 LINE -STEP(120,0),6:LINE -STEP(30,20),6:LINE -STEP(0,20),6
3720 LINE -STEP(-30,0),6:LINE -STEP(0,-17),6:LINE -STEP(-17,-11),6
```

```
3730 LINE -STEP(-86,0),6:LINE -STEP(-17,11),6:LINE -STEP(0,65),6
3740 LINE -STEP(17,11),6:LINE -STEP(86,0),6:LINE -STEP(17,-11),6
3750 LINE -STEP(0,-25),6:LINE -STEP(-60,0),6:LINE -STEP(0,-13),6
3760 LINE -STEP(90,0),6:LINE -STEP(0,40),6:LINE -STEP(-30,20),6
3770 LINE -STEP(-120,0),6:LINE -STEP(-30,-20),6:LINE -STEP(0,-70),6
3780 LINE -STEP(30,-20),6
3790 POINT(200,0)
3800 LINE -STEP(170,0),6:LINE -STEP(0,13),6:LINE -STEP(-140,0),6
3810 LINE -STEP(0,35),6:LINE -STEP(100,0),6:LINE -STEP(0,13),6
3820 LINE -STEP(-100,0),6:LINE -STEP(0,36),6:LINE -STEP(140,0),6
3830 LINE -STEP(0,13),6:LINE -STEP(-170,0),6:LINE -STEP(0,-120),6
3840 POINT(390,0):GOSUB 3880:RETURN
3850 POINT(173,0):LINE -STEP(30,0),6:LINE -STEP(0,110),6:LINE -STEP(-30,0),6
3860 LINE -STEP(0,-110),6:POINT(223,0):GOSUB 3880
3870 RETURN
3880 LINE -STEP(190,0),6:LINE -STEP(0,13),6:LINE -STEP(-80,0),6
3890 LINE -STEP(0,97),6:LINE -STEP(-30,0),6:LINE -STEP(0,-97),6
3900 LINE -STEP(-80,0),6:LINE -STEP(0,-13),6
3910 RETURN
3920 *ENDING
3930 FOR A=1 TO 2000:NEXT
3940 GOSUB *SETT
3950 IF SC=SC1 THEN *LUGAR
3960 IF SC>SC1 THEN *LUGAR2
3970 WN$="PUB":WN=0:GOSUB *BUN
3980 A=USR5(23*256+15)
3990 FOR G=1 TO 5
4000    GOSUB *BUZZ1:A=USR2(52*256+14+G)
4010 NEXT
4020 FOR A=1 TO 10
4030    GOSUB *CLICK:Z=USR5(23*256+15)
4040    GOSUB *BUZZ: Y=USR6(52*256+20)
4050 NEXT
4060 GOTO *OWARI
4070 *LUGAR
4080 WN$="PUB & CHESPY":WN=1:GOSUB *BUN
4090 FOR A=1 TO 10
4100    GOSUB *CLICK:B=USR5(23*256+15)
4110    GOSUB *CLICK:C=USR4(52*256+15)
4120 NEXT
4130 GOTO *OWARI
4140 *LUGAR2
4150 WN$="CHESPY":WN=0:GOSUB *BUN
4160 A=USR4(52*256+15)
4170 FOR G=1 TO 5
4180    GOSUB *BUZZ1:A=USR3(23*256+14+G)
4190 NEXT
4200 FOR A=1 TO 10
4210    GOSUB *CLICK:Z=USR4(52*256+15)
4220    GOSUB *BUZZ :Y=USR7(23*256+20)
4230 NEXT
4240 *OWARI
4250 FOR A=1 TO 1500:NEXT:ST=1:SC=0:SC1=0:E=0:GOTO 160
4260 *BUN
4270 IF WN=1 THEN BN$="THE WINNERS OF THIS GAME ARE":GOTO 4290
4280 BN$="THE WINNER OF THIS GAME IS"
4290 IF WN=1 THEN LOCATE 26,1 ELSE LOCATE 28,1
4300 FOR I=1 TO LEN(BN$)
4310    A$=MID$(BN$,I,1):IF A$=" " THEN PRINT A$;:GOTO 4330
4320    GOSUB *BUZZ:PRINT A$;
4330 NEXT
4340 FOR I=1 TO 1500:NEXT:COLOR 5
4350 IF LEN(WN$)=3 THEN LOCATE 38,15
4360 IF LEN(WN$)=6 THEN LOCATE 36,15
4370 IF LEN(WN$)>7 THEN LOCATE 34,15
4380 GOSUB *CLICK:PRINT WN$
4390 RETURN
4400 *SETT
4410 SCREEN 0,3:CONSOLE 0,25:CLS 3
4420 POKE &HBFF3,&HC1:POKE &HBFF2,&H84:A=USR(23*256+15)
4430 POKE &HBFF3,&HC6:POKE &HBFF2,&HD2:A=USR(52*256+15)
4440 VIEW(190,20)-(485,100):WINDOW(0,0)-(639,199):GOSUB 3700
4450 VIEW(190,70)-(485,150):WINDOW(0,0)-(639,199):GOSUB 3850
4460 SCREEN 0,0
4470 RETURN
```

GET ITマシン語ダンプリスト

```
BE50 CD 85 BF ED 5B F2 BF CD 9E BF C9 CD 85 BF 11 C8 :E7
BE60 D4 CD 9E BF C9 CD 85 BF 22 F4 BF 11 BC D5 CD 9E :BA
BE70 BF 2A F4 BF 01 80 02 09 22 F4 BF 11 18 C9 CD 9E :5A
BE80 BF CD E5 BF 2A F4 BF 11 DA C9 CD 9E BF CD E5 BF :5C
BE90 C9 CD 85 BF 22 F6 BF 11 BC D5 CD 9E BF 2A F6 BF :5C
BEA0 01 80 02 09 22 F6 BF 11 CA C3 CD 9E BF CD E5 BF :9C
BEB0 2A F6 BF 11 8C C4 CD 9E BF CD E5 BF C9 CD 85 BF :B5
BEC0 22 F4 BF 11 94 C7 CD 9E BF CD DA BF 2A F4 BF 11 :BF
BED0 56 C8 CD 9E BF CD DA BF C9 CD 85 BF 22 F6 BF 11 :70
BEE0 46 C2 CD 9E BF CD DA BF 2A F6 BF 11 08 C3 CD 9E :BE
BEF0 BF CD DA BF C9 CD 85 BF 22 F4 BF 11 18 C9 CD 9E :31
BF00 BF CD DA BF 2A F4 BF 11 DA C9 CD 9E BF CD DA BF :46
BF10 C9 CD 85 BF 22 F6 BF 11 CA C3 CD 9E BF CD DA BF :DF
BF20 2A F6 BF 11 8C C4 CD 9E BF CD DA BF C9 CD 85 BF :AA
BF30 22 F8 BF 11 1E D2 CD 9E BF CD E5 BF 2A F8 BF 11 :67
BF40 50 D2 CD 9E BF CD E5 BF 2A F8 BF 11 8A D5 CD 9E :79
BF50 BF C9 CD 85 BF 22 FA BF 11 A4 CD CD 9E BF CD DA :C7
BF60 BF 2A FA BF 11 C8 D4 CD 9E BF CD E5 BF 2A FA BF :CD
BF70 23 11 66 CE CD 9E BF 2A FA BF 01 00 05 09 11 A4 :39
BF80 CD CD 9E BF C9 7E 23 66 6F E5 C1 11 80 02 21 00 :90
BF90 C0 79 A7 28 04 19 0D 18 F8 48 06 00 09 C9 1A 32 :AE
BFA0 F1 BF 13 1A 32 F0 BF 13 3A F1 BF 47 C5 3A F0 BF :B0
BFB0 47 F3 1A D3 5C 77 D3 5F 13 1A D3 5D 77 D3 5F 13 :45
BFC0 1A D3 5E 77 D3 5F 13 FB 23 10 E6 3A F0 BF 4F 3E :91
BFD0 50 91 4F 06 00 09 C1 10 D3 C9 06 AA C5 06 DD 10 :14
BFE0 FE C1 10 F8 C9 06 FF C5 06 22 10 FE C1 10 F8 C9 :22
BFF0 04 10 D2 C6 B4 E5 17 F2 2D D9 04 C5 00 00 00 00 :1D
C000 10 04 00 00 00 00 0F 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 :13
C010 00 00 7F 00 00 FE 00 00 00 00 00 01 00 00 FF 00 :7D
C020 00 FF 00 00 80 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 :80
C030 C0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 07 3F :02
C040 00 FF FF 1C FF FF 38 E0 FC 00 07 07 00 C7 C7 06 :CE
C050 8F 8F 0C E0 E0 00 07 07 00 C7 C7 06 8F 8F 0C E0 :96
C060 E0 00 07 07 00 FF FF 1C FF FF 38 E0 E0 00 0F 0F :1C
C070 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 :F8
C080 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 :E8
C090 F0 00 EF EF E0 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 FF FF :88
C0A0 F8 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 7F 7F 7F 00 00 00 :51
C0B0 0F 0F 0F E0 E0 E0 1E 1E 1E 00 00 00 07 07 07 F8 :34
C0C0 F8 F8 10 04 00 00 00 00 0F 00 00 F0 00 00 00 00 :03
C0D0 00 00 00 00 7F 00 00 FE 00 00 00 00 00 01 00 00 :7E
C0E0 FF 00 00 FF 00 00 80 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF :7F
C0F0 00 00 C0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 :BC
C100 07 3F 00 FF FF 1C FF FF 38 E0 FC 00 07 07 00 F1 :71
C110 F1 30 E3 E3 60 E0 E0 00 07 07 00 F1 F1 30 E3 E3 :ED
C120 60 E0 E0 00 07 07 00 FF FF 1C FF FF 38 E0 E0 00 :3E
C130 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF :17
C140 FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF :F7
C150 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F7 F7 07 :EF
C160 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 FF FF 1F 07 07 07 F0 :3C
C170 F0 F0 00 00 00 FE FE FE 1F 1F 1F E0 E0 E0 00 00 :D7
C180 00 78 78 78 10 04 00 00 00 00 0F 00 00 F0 00 00 :7B
C190 00 00 00 00 00 00 00 7F 00 00 FE 00 00 00 00 00 01 :7E
C1A0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 80 00 00 03 00 00 FF 00 :80
C1B0 00 FF 00 00 C0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 :BC
C1C0 FF 00 07 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 E0 FC 00 07 07 :2B
C1D0 00 FF FF 00 FF FF 00 E0 E0 00 07 07 01 C1 C1 C0 :0D
C1E0 F0 F0 70 60 60 00 07 07 00 FF FF 00 FF FF 00 E0 :FA
C1F0 E0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F :F8
C200 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 :F8
C210 FF FF 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 :E8
C220 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 1F 1F :28
C230 1F F8 F8 F8 1F 1F 1F F8 F8 F8 7F 7F 7F FC FC FC :BD
C240 3F 3F 3F FE FE FE 10 04 00 00 00 00 0F 00 00 F0 :CA
C250 00 00 00 00 00 00 00 7F 00 00 FE 00 00 00 00 00 :7D
C260 00 01 00 00 FF 00 00 FF 00 00 80 00 00 03 00 00 :82
C270 FF 00 00 FF 00 00 C0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF :BB
C280 00 00 FF 00 07 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 E0 FC 00 :1D
C290 07 07 00 03 03 00 C0 C0 00 E0 E0 00 06 86 80 79 :D9
C2A0 79 00 9E 9E 00 60 61 01 07 C7 C0 FF FF 00 FF FF :01
C2B0 00 E0 E3 03 0F 7F 70 FC FC 00 3F 3F 00 F0 FF 0F :38
C2C0 0F 7F 70 F8 F8 00 1F 1F 00 F0 FE 0E 0F 0F 00 F8 :3E
C2D0 F8 00 1F 1F 00 F0 F0 00 77 77 70 F8 F8 00 1F 1F :A2
C2E0 00 EE EE 0E FF FF FC FC FC 00 3F 3F 00 FF FF 3F :97
C2F0 7F 7F 7F FF FF E0 FF FF 07 FE FE FE 1F 1F 1F C0 :77
C300 C0 C0 03 03 03 F8 F8 F8 10 04 00 00 00 00 0F 00 :94
C310 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 7F 00 00 FE 00 00 :6D
C320 00 00 00 01 00 00 FF 00 00 FF 00 00 80 00 00 03 :82
C330 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 00 00 FF 00 00 FF 00 :BC
C340 00 FF 00 00 FF 00 07 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 E0 :20
C350 FC 00 07 07 00 03 03 00 C0 C0 00 E0 E0 00 06 06 :5C
C360 00 79 79 00 9E 9E 00 60 60 00 07 07 00 FF FF 00 :FA
C370 FF FF 00 E0 E0 00 0F 3F 30 FF FF 00 FF FF 00 F0 :28
C380 FC 0C 0E 7E 70 1F 1F 00 F8 F8 00 70 7E 0E 0F 4F :8C
C390 40 83 83 00 C1 C1 00 F0 F2 02 0F 0F 00 F0 F0 00 :AA
C3A0 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 :08
C3B0 F0 00 1F 1F 1F F8 F8 F8 1F 1F 1F F8 F8 F8 7F 7F :78
C3C0 7F FC FC FC 3F 3F 3F FE FE FE 10 04 00 00 00 00 :3E
C3D0 0F 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 7F 00 00 FE :7C
C3E0 00 00 00 00 00 01 00 00 FF 00 00 FF 00 00 80 00 :7F
C3F0 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 00 00 FF 00 00 :C0
C400 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 07 3F 00 FF FF 00 FF FF :3F
C410 00 E0 FC 00 06 06 00 31 31 00 8C 8C 00 60 60 00 :22
C420 07 87 80 87 87 00 E1 E1 00 E0 E1 01 06 C6 C0 31 :5D
```

```
C430 31 00 8C 8C 00 60 63 03 0F FF F0 FF FF 00 FF FF :09
C440 00 F0 FF 0F 0F 7F 70 FF FF 00 FF FF 00 F0 FE 0E :F4
C450 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 EF EF E0 FF :B7
C460 FF 00 FF FF 00 F7 F7 07 FF FF F8 FF FF 00 FF FF :E4
C470 00 FF FF 1F 7F 7F 7F 00 00 00 00 00 00 FE FE FE :94
C480 1E 1E 1E 00 00 00 00 00 00 78 78 78 10 04 00 00 :D6
C490 00 00 0F 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 7F 00 :7E
C4A0 00 FE 00 00 00 00 00 01 00 00 FF 00 00 FF 00 00 :FD
C4B0 80 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 00 00 FF :40
C4C0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 07 3F 00 FF FF 00 :41
C4D0 FF FF 00 E0 FC 00 07 07 00 33 33 00 CC CC 00 E0 :C6
C4E0 E0 00 07 07 00 87 87 00 E1 E1 00 E0 E0 00 07 07 :8C
C4F0 00 33 33 00 CC CC 00 E0 E0 00 0F 7F 70 FF FF 00 :BA
C500 FF FF 00 F0 FE 0E 0F FF F0 FF FF 00 FF FF 00 F0 :E4
C510 FF 0F 0F CF C0 FF FF 00 FF FF 00 F0 F3 03 0F 8F :2C
C520 80 FF FF 00 FF FF 00 F0 F1 01 1F 1F 1C FF FF 00 :B6
C530 FF FF 00 F8 F8 38 3F 3F 3F C0 C0 C0 03 03 03 FC :28
C540 FC FC 0F 0F 0F F8 F8 F8 1F 1F 1F F0 F0 F0 10 04 :4E
C550 00 00 00 FF 00 00 FF 02 02 00 00 00 03 00 00 FF :04
C560 00 00 FF 01 01 C0 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 :C2
C570 00 C0 80 80 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 :81
C580 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 3F 00 07 FF :41
C590 00 FF FF 00 FF FC 00 E0 07 00 07 FF 3C FF FF 3C :5C
C5A0 FF E0 00 E0 07 00 07 87 06 87 87 06 87 E0 00 E0 :B5
C5B0 07 00 07 87 06 87 87 06 87 E0 00 E0 0F 00 0F FF :13
C5C0 3C FF FF 3C FF F0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 :70
C5D0 FF F0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 :D9
C5E0 EF E0 EF FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 FF F8 FF FF :8F
C5F0 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 7F 7F 7F 00 00 00 0F 0F :78
C600 0F E0 E0 E0 1E 1E 1E 00 00 00 07 07 07 F8 F8 F8 :06
C610 10 04 00 00 00 FF 00 00 FF 02 02 00 00 00 03 00 :19
C620 00 FF 00 00 FF 01 01 C0 00 00 03 00 00 FF 00 00 :C2
C630 FF 00 00 C0 80 80 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 :80
C640 80 80 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 3F 00 :3B
C650 07 FF 00 FF FF 00 FF FC 00 E0 07 00 07 FF 3C FF :27
C660 FF 3C FF E0 00 E0 07 00 07 E1 60 E1 E1 60 E1 E0 :2C
C670 00 E0 07 00 07 E1 60 E1 E1 60 E1 E0 00 E0 0F 00 :01
C680 0F FF 3C FF FF 3C FF F0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF :7F
C690 FF 00 FF F0 00 F0 3F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 :E8
C6A0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F7 07 F7 0F 00 :0E
C6B0 0F FF 00 FF FF 00 FF FF 1F FF 07 07 07 F0 F0 F0 :0D
C6C0 00 00 00 FE FE FE 1F 1F 1F E0 E0 E0 00 00 00 78 :6F
C6D0 78 78 10 04 00 00 00 FF 00 00 FF 02 02 00 00 00 :06
C6E0 03 00 00 FF 00 00 FF 01 01 C0 00 00 03 00 00 FF :C5
C6F0 00 00 FF 00 00 C0 80 80 03 00 00 FF 00 00 FF 00 :C0
C700 00 C0 80 80 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 :BC
C710 3F 00 07 FF 00 FF FF 00 FF FC 00 E0 07 00 07 FF :2B
C720 00 FF FF 00 FF E0 00 E0 07 00 07 0F 0E 0F 87 07 :85
C730 87 E0 00 E0 07 00 07 FF 00 FF FF 00 FF E0 00 E0 :11
C740 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 0F 00 0F FF :17
C750 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 :F8
C760 FF F0 00 F0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 :D9
C770 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 1F 1F 1F F8 :4F
C780 F8 F8 1F 1F 1F F8 F8 F8 7F 7F 7F FE FE FE 7F 7F :AA
C790 7F FE FE FE 10 04 00 00 00 FF 00 00 FF 02 02 00 :8F
C7A0 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 01 01 C0 00 00 03 00 :C6
C7B0 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 03 00 00 FF 00 00 :C0
C7C0 FF 00 00 C0 80 80 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF :BB
C7D0 00 00 3F 00 07 FF 00 FF FF 00 FF FC 00 E0 07 00 :25
C7E0 07 03 00 03 C0 00 C0 E0 00 E0 06 80 86 79 00 79 :4B
C7F0 9E 00 9E 60 01 61 07 C0 C7 FF 00 FF FF 00 FF E0 :68
C800 03 E3 0F F0 FF FC 00 FC 3F 00 3F F0 0F FF 0F 30 :97
C810 3F F8 00 F8 1F 00 1F F0 0C FC 0F 00 0F F8 00 F8 :73
C820 1F 00 1F F0 00 F0 FF F8 FF F8 00 F8 1F 00 1F FF :41
C830 1F FF FF FC FF FC 00 FC 3F 00 3F FF 3F FF 7F 7F :C9
C840 7F FF E0 FF FF 07 FF FE FE FE 1F 1F 1F 80 80 80 :39
C850 01 01 01 F8 F8 F8 10 04 00 00 00 FF 00 00 FF 02 :FF
C860 02 00 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 01 01 C0 00 00 :C5
C870 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 03 00 00 FF :C3
C880 00 00 FF 00 00 C0 80 80 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 :BC
C890 00 FF 00 00 3F 00 07 FF 00 FF FF 00 FF FC 00 E0 :1D
C8A0 07 00 07 03 00 03 C0 00 C0 E0 00 E0 06 00 06 79 :D9
C8B0 00 79 9E 00 9E 60 00 60 07 00 07 FF 00 FF FF 00 :80
C8C0 FF E0 00 E0 0F 30 3F FF 00 FF FF 00 FF F0 0C FC :31
C8D0 0E F0 FE 3F 00 3F FC 00 FC 70 0F 7F 0F C0 CF 0F :1D
C8E0 00 0F F0 00 F0 F0 03 F3 0F 80 8F C0 00 C0 03 00 :76
C8F0 03 F0 01 F1 3F 38 3F FF 00 FF FF 00 FF FC 1C FC :AB
C900 7F 7F 7F C0 C0 C0 03 03 03 FE FE FE 3F 3F 3F 00 :7D
C910 00 00 00 00 00 FC FC FC 10 04 00 00 00 FF 00 00 :07
C920 FF 02 02 00 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 01 01 C0 :C6
C930 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 03 00 :C4
C940 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 FF 00 00 FF 00 00 :BC
C950 FF 00 00 FF 00 00 3F 00 07 FF 00 FF FF 00 FF FC :3C
C960 00 E0 06 00 06 31 00 31 8C 00 8C 60 00 60 07 80 :AD
C970 87 87 00 87 E1 00 E1 E0 01 E1 06 C0 C6 31 00 31 :07
C980 8C 00 8C 60 03 63 0F F0 FF FF 00 FF FF 00 FF F0 :C8
C990 0F FF 0F 30 3F FF 00 FF FF 00 FF F0 0C FC 0F 00 :8F
C9A0 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 EF E0 EF FF 00 FF :A7
C9B0 FF 00 FF F7 07 F7 FF F8 FF FF 00 FF FF 00 FF FF :E4
C9C0 1F FF 7F 7F 7F 00 00 00 00 00 FE FE FE 1E 1E :D1
C9D0 1E 00 00 00 00 00 00 78 78 78 10 04 00 00 00 FF :99
C9E0 00 00 FF 02 02 00 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 01 :05
C9F0 01 C0 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 :82
CA00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 80 80 FF 00 00 FF :BF
CA10 00 00 FF 00 00 FF 00 00 3F 00 07 FF 00 FF FF 00 :41
CA20 FF FC 00 E0 07 00 07 33 00 33 CC 00 CC E0 00 E0 :A7
```

リスト続く

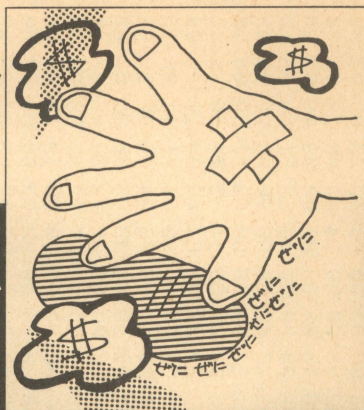
```
CA30 07 00 07 CF 00 CF F3 00 F3 E0 00 E0 07 00 07 33 :93
CA40 00 33 CC 00 CC E0 00 E0 0F 30 3F FF 00 FF FF 00 :06
CA50 FF F0 0C FC 0F F0 FF FF 00 FF FF 00 FF F0 0F FF :EF
CA60 0F C0 CF FF 00 FF FF 00 FF F0 03 F3 0F 80 8F FF :9D
CA70 00 FF FF 00 FF F0 01 F1 3F 3C 3F FF 00 FF FF 00 :96
CA80 FF FC 3C FC 1F 1F 1F C0 C0 C0 03 03 03 F8 F8 F8 :C1
CA90 0F 0F 0F F0 F0 F0 0F 0F 0F F0 F0 F0 10 04 00 00 :0E
CAA0 00 1F 1F 1F F8 F8 F8 00 00 00 00 00 00 D8 D0 FF :EC
CAB0 0F 0B FF 80 00 80 0E 0C 0F 18 50 FF 0C 28 FF 30 :0C
CAC0 10 F0 70 60 7F 18 10 FF 0C 08 FF 16 06 FE FF FF :A1
CAD0 FF FF EF FF FF F7 FF FF F7 FF C0 80 FF 10 50 FF :74
CAE0 08 08 FF 05 11 FF C0 80 FF 10 10 FF 08 08 FF 05 :96
CAF0 01 FF C0 80 FF 10 10 FF 08 08 FF 05 01 FF C0 80 :B2
CB00 FF 10 10 FF 08 08 FF 05 01 FF C0 80 FF 10 10 FF :90
CB10 08 08 FF 05 01 FF C0 80 FF 10 50 FF 08 08 FF 05 :C6
CB20 11 FF FF FF FF FF EF FF FF F7 FF FF F7 FF 70 60 :B4
CB30 7F 18 10 FF 0C 08 FF 16 06 FE 0E 0C 0F 18 50 FF :63
CB40 0C 28 FF 30 10 F0 00 00 00 D8 D0 FF 0F 0B FF 80 :A3
CB50 00 80 00 00 00 1F 1F 1F F8 F8 F8 00 00 00 10 04 :D9
CB60 00 00 00 3F 3F 3F FC FC FC 00 00 00 00 00 00 EF :A0
CB70 D8 FF DB 37 FF 00 00 00 03 03 03 FF 10 FF FE 09 :06
CB80 FF C0 C0 C0 0F 0C 0F BF 60 FF F7 0C FF B0 70 F0 :99
CB90 3F 30 3F 7F C0 FF FB 06 FF DC 2C FC FF FF FF FF :EC
CBA0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 9F E0 FF 7F C0 FF FB 06 :B5
CBB0 FF F7 09 FF 5F 60 7F BF 60 FF F7 0C FF EE 12 FE :5A
CBC0 3F 20 3F DF 30 FF EF 18 FF DC 24 FC 1F 18 1F FF :03
CBD0 08 FF FF 10 FF B8 58 F8 07 06 07 F7 0C FF FF 20 :52
CBE0 FF 60 E0 E0 01 01 01 FF 82 FF FF 41 FF 80 80 80 :61
CBF0 00 00 00 7D 63 7F FE 86 FE 00 00 00 00 00 00 1F :00
CC00 19 1F F8 98 F8 00 00 00 00 00 00 06 07 07 E0 60 :14
CC10 E0 00 00 00 00 00 00 01 01 01 80 80 80 00 00 00 :63
CC20 10 04 00 00 00 00 3F 3F 00 FC FC 00 00 00 01 03 :8E
CC30 03 FF FF FF FF FF FF 80 C0 C0 06 0F 0F 00 FF F3 :13
CC40 00 FF 9F 60 F0 F0 08 3F 3F 00 FF 00 00 FF 01 10 :73
CC50 FC FC 10 7F 7E 00 FF 73 00 FF 9C 08 FE FE 20 FF :35
CC60 FC 00 FF F3 00 FF 9F 04 FF FF 20 FF FE 00 FF 73 :1D
CC70 00 FF 9F 04 FF FF 20 FF FF 00 FF 00 00 FF 01 04 :C1
CC80 FF FF 20 FF FF 00 FF F3 00 FF 9C 04 FF FF 20 FF :CA
CC90 FF 00 FF F3 00 FF 9E 04 FF 7F 20 FF FF 00 FF F3 :20
CCA0 00 FF 9E 04 FF 7F 10 7F 7E 00 FF 73 00 FF 9C 08 :41
CCB0 FE FE 08 3F 3F 00 FF 00 00 FF 01 10 FC FC 06 0F :9E
CCC0 0F 00 FF F3 00 FF 9F 60 F0 F0 01 03 03 FF FF FF :E3
CCD0 FC FF FF 00 C0 C0 00 00 00 00 3F 3F 00 FC FC 00 :F0
CCE0 00 00 10 04 AA 00 AA AA 00 AA AA 00 AA AA 00 AA :64
CCF0 80 00 80 00 00 0F 00 0C FC 01 00 01 98 00 98 00 :49
CD00 03 3F 00 03 3F 05 00 05 A4 00 A4 00 0C FC 00 00 :DE
CD10 0F 05 C0 C5 88 00 89 00 18 F8 00 00 07 05 60 E5 :0B
CD20 80 00 80 00 0C FC 00 00 0F 01 C0 C1 88 00 88 00 :A9

CD30 06 7E 00 03 1F 05 00 05 80 00 80 00 00 00 00 0C :BC
CD40 7C 01 00 01 80 01 9F 00 00 01 00 18 F8 01 00 01 :B1
CD50 80 10 B1 00 80 83 00 30 F0 01 08 F9 80 01 83 00 :6A
CD60 00 03 00 30 F1 01 84 8D 80 02 86 00 00 03 00 30 :71
CD70 F0 01 08 19 80 00 80 00 00 00 00 00 00 01 10 31 :54
CD80 80 02 86 00 00 03 00 30 F0 01 00 01 80 00 80 00 :2D
CD90 00 03 00 30 F0 01 10 31 55 00 55 55 00 55 55 00 :0E
CDA0 55 55 00 55 10 04 00 00 00 00 0F 0F 00 F0 F0 00 :11
CDB0 00 00 00 00 00 00 0F 0F 00 F0 F0 00 00 00 00 FF :FD
CDC0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 00 1F 00 00 FF 00 :1B
CDD0 00 FF 00 00 F8 00 00 03 00 00 FF 1F 00 FF F8 00 :0F
CDE0 C0 00 00 03 00 00 FF 1F 00 FF F8 00 C0 00 00 07 :9F
CDF0 00 00 FF 00 00 FF 00 00 E0 00 00 3F 00 00 FF 00 :1C
CE00 01 FF 01 C0 F0 C0 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 60 :CE
CE10 FC 60 00 FF 00 00 FF 00 00 FF 00 30 FE 30 10 FB :C2
CE20 10 00 FF 00 00 FF 00 18 FF 18 20 FB 20 00 FF 00 :77
CE30 00 FF 00 18 FF 18 10 FD 10 00 FF 00 00 FF 00 30 :79
CE40 FE 30 08 FE 08 00 FF 00 00 FF 00 60 FE 60 00 7C :74
CE50 00 00 7F 00 01 FF 01 80 F8 80 00 00 00 00 1F 00 :97
CE60 03 FF 03 00 C0 00 10 02 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F :E4
CE70 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 :EB
CE80 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 :1A
CE90 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F :EB
CEA0 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 :EB
CEB0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 00 0F 0F 00 :1A
CEC0 F0 F0 00 0F 0F 00 F0 F0 08 04 80 FF 80 00 FF 00 :E8
CED0 00 BF 00 01 FF 01 80 E0 80 00 01 00 00 B0 00 01 :52
CEE0 07 01 80 EF 80 00 FD 00 00 B7 00 01 F7 01 80 EC :10
CEF0 80 00 0D 00 00 B7 00 01 37 01 80 EC 80 00 ED 00 :56
CF00 00 B0 00 01 37 01 80 EF 80 00 ED 00 00 BF 00 01 :85
CF10 F7 01 80 E0 80 00 0D 00 00 80 00 01 07 01 80 FF :ED
CF20 80 00 FD 00 00 FF 00 01 FF 01 07 04 00 7F 00 00 :07
CF30 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F :77
CF40 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 :F8
CF50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FE 00 00 :FE
CF60 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE :77
CF70 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 00 FE 00 00 7F 00 :79
CF80 08 04 00 7E 7E 00 7E 7E 00 7E 7E 00 7E 7E 3C 42 :7A
CF90 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E :6A
CFA0 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C :28
CFB0 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 :2E
CFC0 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E 3C 42 7E :6A
CFD0 3C 42 7E 3C 42 7E 00 7E 7E 00 7E 7E 00 7E 7E 00 :EC
CFE0 7E 7E 08 04 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :FC
CFF0 EA 51 FB EE 44 EE 6A C0 EA E5 55 F5 F4 A1 F5 75 :98
D000 20 75 77 32 77 36 22 36 6A 40 6A 3A 10 3A 3A 10 :25
D010 3A 6A 50 7A 74 20 74 74 20 74 75 20 75 34 20 34 :10
D020 68 40 68 3A 10 3A 3A 10 3A 3A 10 3A 74 20 74 74 :18
```

```
D030 20 74 7C 28 7C 3C 28 3C 38 10 38 38 10 38 38 10 :9C
D040 38 0C 04 0C 10 04 01 01 01 E3 E3 E3 C7 C7 C7 80 :E9
D050 80 80 03 03 03 F7 F7 F7 EF EF EF C0 C0 C0 03 03 :01
D060 03 F7 F7 F7 EF EF EF CE CE CE 03 03 03 F7 F7 F7 :0D
D070 EF EF EF DF DF DF 03 03 03 F7 F7 F7 EF EF EF DF :04
D080 DF DF 03 03 03 F7 F7 F7 EF EF EF DF DF DF 73 73 :FC
D090 73 F7 F7 F7 EF EF EF DF DF DF FB FB FB F7 F7 F7 :98
D0A0 EF EF EF DF DF DF FB FB FB FF FF FF FF FF FF FF :54
D0B0 FF FF FB FB FB FF FF FF FF FF FF FF FF FF FB FB :DC
D0C0 FB FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :EC
D0D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D0E0 FF FF 7F 7F 7F FF FF FF FF FF FF FE FE FE 0F 0F :8D
D0F0 0F FF FF FF FF FF FF FC FC FC 00 00 00 7F 7F 7F :7A
D100 FF FF FF E0 E0 E0 10 03 38 38 38 70 70 70 00 00 :A8
D110 00 7C 7C 7C F8 F8 F8 00 00 00 7C 7C 7C F8 F8 F8 :B8
D120 00 00 00 7C 7C 7C F8 F8 F8 00 00 00 7C 7C 7C F8 :C8
D130 F8 F8 00 00 00 7C 7C 7C F8 F8 F8 00 00 00 7C 7C :44
D140 7C F8 F8 F8 00 00 00 7C 7C 7C F8 F8 F8 00 00 00 :C0
D150 FF FF FF EF EF EF C0 C0 C0 FF FF FF DF DF DF B0 :54
D160 B0 B0 80 80 80 3F 3F 3F 78 78 78 FF FF FF DE DE :BE
D170 DE F8 F8 F8 FF FF FF DD DD DD F8 F8 F8 80 80 80 :C2
D180 23 23 23 F0 F0 F0 7F 7F 7F FC FC FC 60 60 60 1F :E9
D190 1F 1F FF FF FF 80 80 80 0B 04 1F 1F 1F 1F 1F 1F :84
D1A0 00 00 00 00 00 00 3F 3F 3F BF BF BF 9F 9F 9F 00 :D7
D1B0 00 00 3F 3F 3F BF BF BF BF BF BF 9E 9E 9E 20 20 :51
D1C0 20 0F 0F 0F BF BF BF BF BF BF 7F 7F 7F F7 F7 F7 :29
D1D0 BF BF BF BF BF BF FF FF FF F7 F7 F7 BF BF BF BF :58
D1E0 BF BF FF FF FF F0 F0 F0 E0 E0 E0 DE DE DE C0 C0 :05
D1F0 C0 0F 0F 0F FF FF FF E1 E1 E1 FF FF FF FF FF FF :87
D200 FF FF FF FE FE FE 7F 7F 7F FF FF FF FF FF FF FE :6C
D210 FE FE 1F 1F 1F FF FF FF FF FF FF F8 F8 F8 08 02 :45
D220 00 24 20 00 24 04 01 01 01 80 80 80 07 00 00 E0 :D6
D230 00 00 1F 00 00 F8 00 20 1F 00 00 F8 00 10 1F 00 :7D
D240 00 F8 00 10 1F 00 00 F8 00 20 07 00 00 E0 00 40 :66
D250 08 02 00 10 00 00 88 00 00 04 04 00 20 20 01 01 :EC
D260 01 80 80 80 0F 00 00 F0 00 00 7F 00 00 FE 00 28 :25
D270 FF 00 00 FF 00 04 7F 00 00 FE 00 28 0F 00 00 F0 :A6
D280 00 40 10 04 00 04 00 00 11 01 00 00 00 00 80 00 :EA
D290 00 81 80 00 02 02 00 80 80 00 02 02 00 50 50 00 :A9
D2A0 01 01 00 44 40 00 15 15 00 2A 2A 00 12 02 00 A8 :C0
D2B0 A0 00 A8 A8 00 15 11 00 45 44 00 41 41 04 54 14 :8D
D2C0 00 2A 0A 06 AC 2E A0 AA AA 00 A0 20 00 05 01 45 :13
D2D0 12 55 30 69 70 00 48 40 00 2A 2A 0B A7 8B 40 FE :C7
D2E0 42 00 A2 A2 08 59 58 13 36 17 4C 1C 5C 00 55 55 :0D
D2F0 00 82 82 21 AB A9 91 4F 9B 00 20 20 00 25 01 0A :64
D300 5F 1E 00 54 54 00 40 40 00 02 02 01 A3 A3 80 A2 :12
D310 A2 00 28 20 40 55 55 00 06 04 00 45 45 00 10 10 :88
D320 00 2A 2A 00 22 02 00 A0 20 00 A8 A8 00 50 50 40 :68
```

```
D330 41 41 00 44 40 00 14 14 00 80 80 00 08 00 00 A0 :D6
D340 80 00 82 02 10 04 00 00 00 40 40 00 00 00 00 :98
D350 04 04 00 12 02 00 08 08 00 24 04 00 10 00 00 40 :A4
D360 40 00 41 40 00 48 40 00 80 80 00 08 08 00 04 04 :61
D370 00 01 00 00 08 08 00 00 00 41 E5 E1 00 A8 20 00 :E0
D380 40 40 00 24 20 08 7F 4D 80 D0 90 00 20 00 00 04 :9C
D390 04 10 3F 18 00 E1 21 00 00 00 00 10 00 04 5B 46 :22
D3A0 20 60 60 00 40 40 00 09 09 5A 75 7F 40 64 44 00 :A8
D3B0 92 82 00 04 04 A2 F7 A3 20 E4 60 00 20 20 00 20 :1C
D3C0 20 00 84 84 10 30 30 00 80 80 00 11 11 00 12 12 :DE
D3D0 00 10 10 00 40 00 00 44 04 00 00 00 00 82 82 00 :AC
D3E0 10 10 00 40 40 00 92 10 00 08 08 00 88 88 00 22 :84
D3F0 02 00 00 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :22
D400 00 00 00 00 00 00 10 04 00 00 00 00 00 00 00 20 :34
D410 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 00 00 00 00 :10
D420 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 :04
D430 42 42 00 22 02 00 00 00 00 00 00 08 01 09 00 30 :EA
D440 30 00 40 40 00 08 08 80 14 94 00 52 52 00 00 00 :8C
D450 00 02 02 06 39 2E 40 E0 60 00 80 80 00 00 00 0A :FB
D460 7F 4A 00 E8 40 40 00 40 00 10 10 12 2F 3B 40 99 :E6
D470 49 00 00 00 00 02 02 05 7B 57 80 E0 A0 40 00 40 :A4
D480 00 08 00 02 3D 27 40 FA 52 80 00 80 00 01 01 00 :FC
D490 01 00 40 A0 E0 00 80 00 00 00 00 00 25 24 00 64 :EE
D4A0 44 00 00 00 00 02 02 00 01 01 00 41 01 00 00 00 :8C
D4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 10 04 00 00 00 00 00 00 :14
D4D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D500 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D510 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D520 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D530 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 02 00 00 00 00 :0A
D590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 04 00 00 00 :0C
D5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D600 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D610 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

PC-8001,mkⅡ,8801,mkⅡ　山下　進

"へいじ"が投げすてた古銭をすべてひろい集めろ！

ぜにがたへいじ

ストーリー

身銭を切って、イヤ、投げて悪人をとっつかまえる銭形平次(ぜにがたへいじ)を題材にしたゲームだ。ストーリーは、決められた時間内（1000）に平次が投げた銭を30個ひろい集めるというもの。平次が投げた銭をひろい集めるというアイデアは自分でも気に入っている。

よく、いま人気の「ロードランナー」を参考にして作ったのでは、と言われるけど、実はちがう。「ドンキーコング」を念頭において作っているうちにこんなふうになってしまったのである。

時間との勝負ということもあり、ちょっとした操作ミスが、ゲームの進行の上で大きくひびいてくる。

もう少し面数をふやせばよかったと、いまさらながら思っている。プログラムもそれほどむずかしくないので、それぞれにオリジナルの面を作って、この「ぜにがたへいじ」の世界をもっと広げてもらいたい。

遊び方

階段や床を上下左右に「♣」を移動させて、「＄」を制限時間内に30個集めます（「＄」の上に重なれば、自動的に取ったことになります）。移動中にいちばん外側のカベや落とし穴から落ちたりすると、左下すみのスタートラインにもどされます。カベや落とし穴の近くに来たら「♣」の操作は慎重(しんちょう)にしましょう。

ただ、ひとつだけ近道を通る方法があります。それは画面中央下にある、「▽〔ゼニガタヘージ〕▽」のすきまを通る方法です。この部分に来たら、右上にジャンプしてください。そうすると「▽〔ゼニガタヘージ〕▽」に入ることができます。できるだけ早くかけぬけてゲームを続行させましょう。一度スタートに戻ったぐらいであきらめてはいけません。

スコアーは、1アクションにつき1ポイントです。スコアーは低ければ低いほどよいのです。

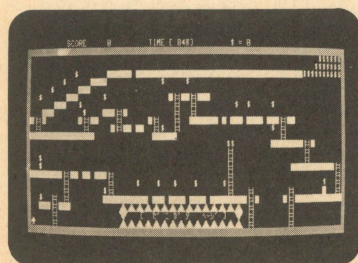
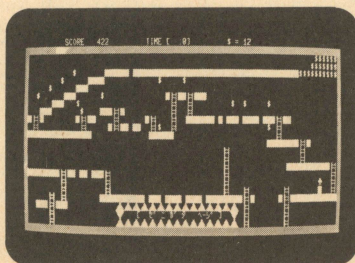
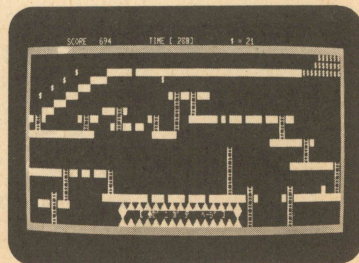
操作方法

ひたすら動きまわるだけなので、使用するキーは[1]、[2]、[3]、[5]だけです。

[1]………左へ走る。
[2]………階段をおりる。
[3]………右へ走る。
[5]………階段をあがる。真上にジャンプする。
[1]と[5]…左上にジャンプする。
[3]と[5]…右上にジャンプする。

分類　アクションゲーム
言語　N-BASIC

作者のプロフィール

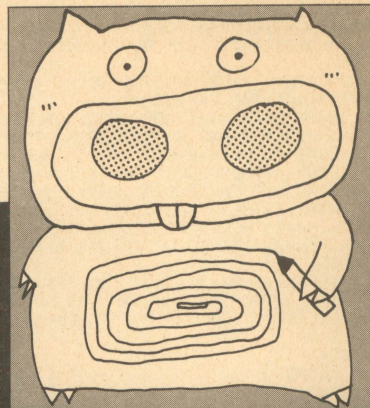
現在中学1年生です。ぼくのマイコン歴はまだ1年ぐらいです。クラブ活動もいそがしいので、マイコンとつき合う時間は1日1時間ぐらいです。いまでは遊ぶよりも作る方が楽しくなりました。

▲①まず近いところから……。

▲②残り時間が少ない！

▲③近道しちゃえ！

ぜにがたへいじプログラムリスト(N-BASIC)

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:COLOR7,0,0:PRINT CHR$(12):S=0:X=1:Y=23:T=1000:DR=0
:GOSUB 440:COLOR4:LINE(0,1)-(80,25),"■",B:COLOR3:FORI=2TO23:READP$:LOCATE1,I:PRI
NTP$;:NEXT:COLOR5:FORI=0TO25:READXP,YP:LOCATEXP,YP:PRINT"$";:NEXT
20 COLOR6:B=(&HF301+(80*Y)+(40*Y)+X):A=PEEK(B):GOSUB400:GOSUB390:LOCATEX,Y:PRINT
 "♣";
30 LOCATE10,0:PRINTUSING"SCORE #####";S;:LOCATE50,0:PRINT "$ =";DR;:LOCATE30,0:P
RINTUSING"TIME [####]";T
40 IN=INP(0):T=T-1:GOSUB420:GOSUB120:IFIN=255ORIN<>253ANDIN<>247ANDIN<>251ANDIN<
>251ANDIN<>223ANDIN<>221ANDIN<>215THEN30
50 BEEP1:BEEP0:S=S+1:IFIN=253THENGOSUB140:X=X-1:J=0
60 IFIN=247THENGOSUB140:X=X+1:J=0
70 IFIN=251THENGOSUB140:Y=Y+1:J=0:FORI=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT
80 IFIN=223THENGOSUB140:Y=Y-1:J=0:FORI=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT
90 IFIN=221THENGOSUB140:J=1:X=X-1:Y=Y-1
100 IFIN=215THENGOSUB140:J=2:X=X+1:Y=Y-1
110 GOTO 20
120 IFPEEK(B+80+40)<33THENBEEP1:GOSUB140:GOSUB130:Y=Y+1:BEEP0:GOTO20ELSERETURN
130 IFJ<>0THENONJGOSUB370,380:RETURN:ELSERETURN
140 LOCATEX,Y:COLOR7:PRINTCHR$(A);:RETURN
150 DATA"
$$$$$$"
160 DATA"                                                                       $
$$$$$$"
170 DATA"                   ■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■$$$
$$$$$$"
180 DATA"               ■■■■
"
190 DATA"            ■■■
"
200 DATA"         ■■■                      ■H■■H■■■
"
210 DATA"      ■■■                           H   H
"
220 DATA"   ■■■              ■■■H■           H   H
"
230 DATA"■H■         ■H■■     H       ■H      H  ■■■■■■■ ■ ■■■ ■■■■ ■■■H■■
"
240 DATA" H           H     ■H■■ ■■    H    H                         H
"
250 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■              ■■■■■■                         H
"
260 DATA"                                                $$          ■■■■■■■■H■
"
270 DATA"                                                 H                  H
"
280 DATA"                                                 H                  H
"
290 DATA"                                                 H              ■■■■■■■
■■■■H"
300 DATA"■■■■■■■■H■■ ■■ ■■■H                              H
    H"
310 DATA"         H          H                            H
    H"
320 DATA"         H          H                            H    H         H
■   H"
330 DATA"      H  H        ■■■■■■■■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■■■■■■H■       ■H■■■■■■
■■■■■"
340 DATA"  ■■■H■■■           ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲     H         H
"
350 DATA"      H             ▼    [ ｾﾞ ﾆ ｶﾞ ﾀ   ﾍｰｼﾞ ]  ▼  H         H
"
360 DATA"      H             ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲     H         H
"
370 X=X-1:RETURN
380 X=X+1:RETURN
390 IFA=135ORA=228THENX=1:Y=23:A=32:B=(&HF301+(80*Y)+(40*Y)+X)ELSERETURN
400 IFA=36THENS=S+20:A=32:DR=DR+1:GOSUB490:FORI=0TO10:BEEP1:FORK=0TO2:NEXT:BEEP0
:NEXTELSERETURN
410 DATA39,5,19,7,13,8,33,11,51,8,60,11,73,18,19,19,32,18,36,18,41,18,48,18,49,1
3,50,13,3,20,3,16,9,5,6,6,3,7,33,5,54,8,60,8,3,15,27,18,12,4,14,9
420 IFT=0THENGOTO 430ELSERETURN
430 PRINT CHR$(12):CLEAR:GOTO 10
440 COLOR1:LINE(20,5)-(60,20),"■",B:COLOR7:LOCATE21,6:PRINT "   ｱﾅﾀ ﾊ [ ｾﾞﾆ ｶﾞﾀ
ﾍｰｼﾞ] ﾉ ｽﾀｯﾌ ﾃﾞｽ":LOCATE21,7:PRINT "  ｱﾅﾀ ﾉ ｼｺﾞﾄ ﾊ ﾍｰｼﾞｶﾞ ﾅｹﾞﾀ [$]ｦ 30]":LOCATE2
1,8:PRINT "  ﾋﾛｲ ｱﾂﾒﾙ ﾉ ﾃﾞｽ｡"
450 LOCATE21,9:PRINT "  TIME ｶﾞ ﾅｸﾅﾙ ﾄ GAME OVER ﾃﾞｽ":COLOR4:LOCATE21,11:PRINT "
            ╭──╮":LOCATE21,12:PRINT "                          | 5 |"
460 LOCATE21,13:PRINT "                ╭──╮ ╰─┬─╯  ╭──╮":LOCATE21,14:PRINT "
  | 1 ├───┼───| 3 |":LOCATE21,15:PRINT "                ╰──╯ ╭─┴─╮ ╰──╯"
470 LOCATE21,16:PRINT "                     | 2 |":LOCATE21,17:PRINT "
  ╰──╯":COLOR2:LOCATE21,18:PRINT "                 Hit any key"
480 I$=INKEY$:IFI$=""THEN480ELSERETURN
490 IF DR=30THENDR=0:FORI=STOS+T/10:BEEP1:S=S+1:LOCATE15,0:PRINTUSING"######";S:
BEEP0:NEXT:X=1:Y=23:T=1000:FORI=1TO30:COLOR5:LOCATEINT(RND(1)*78)+1,INT(RND(1)*2
3)+1:PRINT"$":NEXT
500 RETURN
```

PC-8001,mkII,8801,mkII　山下　進

スペースがある限り走り続けろ!!

NON STOP（ノンストップ）

ストーリー

限られたスペース内をカベにぶつからないで、どれだけ長い間走りつづけることができるかを競うゲームだ。自分が走ったところは、カベ（ピンク色）ができるので、走れば走るほどスペースは必然的に少なくなってゆく。しかし、走りだした以上はもう止まることはできない。止まるときはゲームオーバーのときなのだ。

このゲームは、一種のサバイバルゲームといってもいいだろう。いかに長い間生きのびていられるかが問題だからだ。コースのとりかたがこのゲームのポイントになるが、キー操作も重要なカギをにぎっている。特にかべぎわでのキー操作のタイミングがむずかしい。思いきったゲーム展開をしていかないと、高得点は望めない。

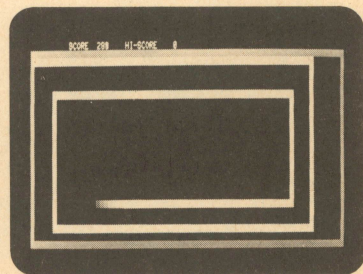
スピードとタイミングになれてくると、かなりのスコアーが出せるようになると思うので、プログラムを改造するといいだろう。

たとえば、スピードを何段階かに変えられるようにするとか、1人用から2人用のゲームにするなどアイデアはいろいろある。特に、2人用にすると相手とのかけひきもあり、おもしろさは倍増するはずだ。

必勝法

使用するキーは、テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]、だけです。この4つのキーで前後左右に動きながら、できるだけ長い時間走り続けてください。

必勝法はただひとつ。できるだけ大回りをすることです。左上すみか右に向かってスタートするので、常に右まわりで方向を変えます。カベと接して進めるのはスタート時点だけなので、一歩手前で向きを変えましょう。

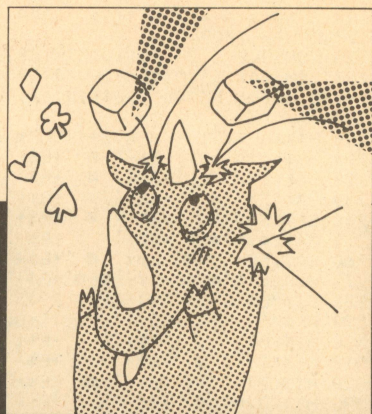
分類　アクションゲーム
言語　N—BASIC

▲どのくらい生きのびられるか？

NON STOP プログラムリスト(N-BASIC)

```
10 CONSOLE0,25,0,0:COLOR0,0,0:WIDTH80,25:PRINT CHR$(12):X=1:Y=2:Y1=0:X1=1:S=0:CO
LOR2:LOCATE 34,10:PRINT " HIT [S] key ";
20 I$=INKEY$:IFI$<>"s"ANDI$<>"S"THEN20ELSEGOSUB70
30 WIDTH80,25:PRINTCHR$(12):COLOR4:LINE(0,1)-(80,25),"■",B:COLOR7:LOCATE10,0:PRI
NT"SCORE"SPC(9)USING"HI-SCORE#####";H
40 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT"■":IFPEEK(&HF301+(80*(Y+Y1))+(40*(Y+Y1))+(X+X1))<>0THE
NBEEP:COLOR2:LOCATE35,10:PRINT"HIT ANY key";:I$=INPUT$(1):IFS>HTHENH=S:GOTO10
50 IFINP(0)=251THENX1=0:Y1=1:GOTO60ELSEIFINP(0)=239THENY1=0:X1=-1:GOTO60ELSEIFIN
P(0)=191THENY1=0:X1=1:GOTO60ELSEIFINP(1)=254THENX1=0:Y1=-1
60 X=X+X1:Y=Y+Y1:BEEP1:BEEP0:S=S+1:LOCATE15,0:PRINTUSING"#####";S:GOTO40
70 CONSOLE1,,,1:COLOR7:WIDTH40,25:LOCATE13,10:PRINT"1 PLAYER key"
80 FORI=1TO7:COLORI:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENRETURN
90 LOCATE15,15:PRINT"    ╭╮":LOCATE15,16:PRINT"   |8|":LOCATE15,17:PRINT"╭╮┬╭
╮":LOCATE15,18:PRINT"|4├┼┤6|":LOCATE15,19:PRINT"╰╯┴╰╯":LOCATE15,20:PRINT"
   |2|"
100 LOCATE15,21:PRINT"    ╰╯":LOCATE10,23:PRINT"HIT [ RETURN ]key":NEXT:GOTO80
```

PC-8001,mkⅡ,8801,mkⅡ　大橋 敬二

サイの目だけがすべてを知っている！

マイコンスゴロクゲーム

スゴロク復活！

ひとむかし前まで、少年少女雑誌のお正月号のふろくについていたスゴロク。たこあげ、コマまわし、はねつきカルタとりとならんで正月の子どもたちの遊びのひとつだった。

しかし、最近はスゴロクということばをあまり耳にしなくなった。あまりにもゲームが単純すぎるから子どもたちに受け入れられないのか、スゴロクの楽しさを忘れてしまったのか…。

この「マイコンスゴロクゲーム」は、グラフィック的には、もう一歩だと思うが、スゴロクゲームのエッセンスをうまく抜き出したつもりである。コンピュータがサイの目を決めるので、ヘタな小細工もできない。勝敗のわかれめは、まさに運がいいか悪いかだ。派手なゲームが多いなかで、地味ながら知らず知らずのうちに燃えてくるテーブルゲームの古参、スゴロクゲームのだいご味を十分に味わってもらいたい。

遊び方

ゲームに参加できる人数は2～4人までです。まず人数を指定し、名前を入れて下さい（5文字まで)。それが終われば、いよいよゲームが始まります。

この「マイコンスゴロクゲーム」で使用するキーは[SPACE]バーだけです。[SPACE]バーをおすとサイコロが回り始め、自動的に止まります。サイコロの目の数だけコマを進めるわけですが、コマの移動はコンピュータが自動的に行うので、プレイヤーがただ[SPACE]バーをおすだけゲームは進行してゆきます。

「ヤ　ヤ」の間にちょうど止まった場合は、1回休みです。

「＊　＊」の間に止まった場合は、画面下に出てくるメッセージにしたがって下さい。メッセージには「?つ前へ」「?つ逆もどり」「次の人とジャンケンをして勝ったら10前へ、負けたら10逆もどり」「もう1回続けてできる」「ふりだしにもどれ」「2回休み」などがあり、これらはランダムに出てくるので何が出るかはわかりません。

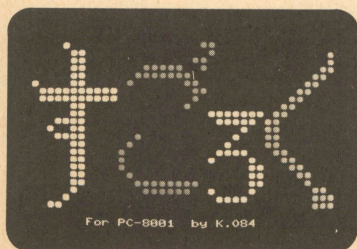
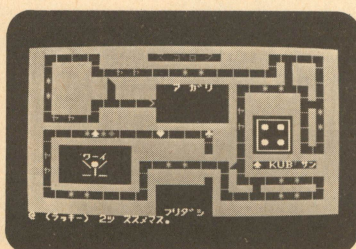
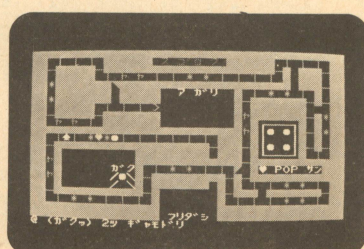
また、ワープスポットがあり、ちょうどここに止まると近道をすることができます。しかし、その逆もあります。

基本的に〝上がり〟は、ちょうどの目が出たときだけなので、ゴール寸前で、大逆転勝利の可能性も十分あります。

分類　ボードゲーム
言語　N-BASIC

作者のプロフィール

もっぱら子どもたちといっしょに遊べるゲームなどを作っている、32歳のマイコン父さんです。フローチャートを書くのがきらいなので、このプログラムもGOSUB文が多く、とても見づらくなってしまいました。次作はグラフィックを利用したPC－8801用のスゴロクゲームを作りたいと思います。

PCシリーズ用

▲①すごろくゲームの始まり～。

▲②キャラクターもヨロコブ！

▲③まぁ先は長い。あせらずイコ～！

マイコンスゴロクゲームプログラムリスト(N-BASIC)

```
100 '============= ﾏｲｺﾝ ｽｺﾞﾛｸ ｹﾞｰﾑ =============
110 CLEAR 1000
120 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
130 DIM SA$(6),HI$(5),PV(4),PO(96,4),PP(4),PR(4),PN$(4),PC(4),PS(4),EX(4),EY(4),
RY(4),PA(4),MK$(4),SJ$(14,1),TL(37),T$(37)
190 '
200 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
210 SA$(1)="   "+B$+" ● "+B$+"   "
220 SA$(1)="   "+B$+" ● "+B$+"   "
230 SA$(2)="●  "+B$+"   "+B$+"  ●"
240 SA$(3)="●  "+B$+" ● "+B$+"  ●"
250 SA$(4)="● ●"+B$+"   "+B$+"● ●"
260 SA$(5)="● ●"+B$+" ● "+B$+"● ●"
270 SA$(6)="● ●"+B$+"● ●"+B$+"● ●"
280 B2$=B$+CHR$(29)+CHR$(29)
290 WK$=" ┌───┐ "+B2$+"|     |"+B2$+"|     |"+B2$+"|     |"+B2$+" └───┘ "
300 HI$(0)="   "+B$+"   "+B$+"   "
310 HI$(1)=" ● "+B$+"/|\"+B$+" | "
320 HI$(2)="ﾜｰｲ"+B$+"\●/"+B$+"_|_"
330 HI$(3)="\●/"+B$+"\|/"+B$+"ｺﾞﾁ"
340 HI$(4)="ﾑ?!"+B$+"\ /"+B$+"\●/"
350 HI$(5)="ｶﾞｸ"+B$+"/●\"+B$+"/ \"
360 '
370 RESTORE 400
380 PO(0,0)=1111:PO(0,4)=4
390 FOR I=0 TO 96:FOR J=1 TO 3:READ PO(I,J):NEXT:NEXT
400 DATA 16,18,
410 DATA 22,17,,     22,13,,     22,11,,     20,11,,     18,11,,
         16,11,,     14,11,,     12,11,,     10,11,,      8,11,88,
          6,11,,      4,11,,      2,11,,      2,13,,      2,15,99
420 DATA  2,17,,      2,19,,      4,19,,      6,19,88,    8,19,,
         10,19,,     12,19,,     14,19,,     14,17,,     14,15,,
         16,15,,     18,15,88,   20,15,,     22,15,,     24,15,
430 DATA 24,17,,     24,19,,     26,19,,     28,19,9,    30,19,,
         32,19,88,   34,19,,     36,19,,     36,17,,     34,17,,
         32,17,88,   30,17,,     28,17,-9,   26,17,,     26,15,-15
440 DATA 26,13,,     26,11,,     26, 9,99,   26, 7,,     26, 5,,
         28, 5,,     30, 5,88,   32, 5,14,   34, 5,,     34, 7,7,
         34, 9,,     34,11,,     34,13,,     36,13,,     36,11,
450 DATA 36, 9,88,   36, 7,-7,   36, 5,,     36, 3,,     36, 1,,
         34, 1,,     32, 1,-14,  30, 1,,     30, 3,,     28, 3,,
         26, 3,,     24, 3,,     22, 3,,     20, 3,88,   18, 3,
460 DATA 16, 3,,     14, 3,,     12, 3,99,   10, 3,,      8, 3,,
          8, 1,,      6, 1,,      4, 1,,      2, 1,,      2, 3,,
          2, 5,88,    2, 7,,      2, 9,,      4, 9,99,    6, 9,
470 DATA  8, 9,,      8, 7,,     10, 7,-14,  12, 7,,     14, 7,,
         16,7,
480 '
490 RESTORE 510
500 FOR I=1 TO 14:FOR J=0 TO 1:READ SJ$(I,J):NEXT:NEXT
510 DATA @ (ﾗｯｷｰ) ﾓｳ1ｶｲ ﾂﾂﾞｹﾃ ｱﾅﾀ ﾉ ﾊﾞﾝ ﾃﾞｽ｡,99,@ (ﾗｯｷｰ) 1ﾂ ｽｽﾒﾏｽ｡,1,@ (ﾗｯｷｰ) 2ﾂ
 ｽｽﾒﾏｽ｡,2,@ (ﾗｯｷｰ) 3ﾂ ｽｽﾒ ﾏｽ｡,3,@ (ﾗｯｷｰ) 4ﾂ ｽｽﾒﾏｽ｡,4,@ (ﾗｯｷｰ) 5ﾂ ｽｽﾒﾏｽ｡,5,@ (ｶﾞｸ
ｯ) 1ﾂ ｷﾞｬｸﾓﾄﾞﾘ,-1,@ (ｶﾞｸｯ) 2ﾂ ｷﾞｬﾓﾄﾞﾘ,-2,@ (ｶﾞｸｯ) 3ﾂ ｷﾞｬｸﾓﾄﾞﾘ,-3,@ (ｶﾞｸｯ) 4ﾂｷﾞｬｸ
ﾓﾄﾞﾘ,-4
520 DATA @ (ｶﾞｸｯ) 5ﾂ ｷﾞｬｸﾓﾄﾞﾘ,-5,@ (ｷﾞｬｰｯ) ﾌﾘﾀﾞｼ ﾍ ｵﾓﾄﾞﾘｰ!!,-99,@ (ﾁｬﾝｽ!) ﾂｷﾞ ﾉ
ﾊﾞﾝ ﾉ ﾋﾄ ﾄ ｼﾞｬﾝｹﾝ ｼﾃ､    ｶｯﾀﾗ 10 ｽｽﾒ､ ﾏｹﾀﾗ 10 ﾓﾄﾞﾘ ･･･              ｶﾁ=1 ﾏｹ=2 ｦ ｵｼﾃ
ｸﾀﾞｻｲ｡,88,@ (ｸﾞｪｯ) 2ｶｲ ﾔｽﾐ!,77
590 '
600 GOSUB 5000 : GOSUB 6000
690 '
700 MK$(1)="♥":MK$(2)="♦":MK$(3)="♠":MK$(4)="♣"
710 PC(1) = 3 :PC(2) = 2 :PC(3) = 5 :PC(4) = 6
720 PS(1) =16 :PS(2) =18 :PS(3) =20 :PS(4) =22
730 EX(1) =19 :EX(2) =22 :EX(3) =19 :EX(4) =22
740 EY(1) = 6 :EY(2) = 6 :EY(3) = 8 :EY(4) = 8
750 PV(1) = 1 :PV(2) =10 :PV(3) =100:PV(4)=1000
760 RY(1) = 3 :RY(2) = 4 :RY(3) = 5 :RY(4) = 6
770 FOR I=1 TO 4:PP(I)=0:PR(I)=0:PA(I)=0:NEXT
780 AG=0:EN=0:TL=0
990 '
1000 '===== ﾊｼﾞﾏﾘ =====
1010 PRINT CHR$(12);:COLOR 7
1020 LOCATE 5,3:INPUT "ﾅﾝﾆﾝ ﾃﾞ ｱｿﾋﾞﾏｽｶ (2-4) ";NI:IF NI<2 OR NI>4 THEN 1020
1030 FOR I=1 TO NI:LOCATE 0,6+2*(I-1):PRINT I;"ﾊﾞﾝ ";:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);:
COLOR 7:PRINT" ｻﾝ ｵﾅﾏｴ ﾊ (5ﾓｼﾞﾏﾃﾞ) ";:INPUT PN$(I):PN$(I)=PN$(I)+" ｻﾝ":NEXT
1040 LOCATE 5,15:PRINT "O K ? (Y/N) ";:YN$=INPUT$(1):IF YN$="N" OR YN$="n" THEN
PRINT CHR$(12);:GOTO 1020
```

```
1050 '
1060 GOSUB 4000
1070 FOR I=1 TO NI:LOCATE PS(I),19:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);:NEXT
1080 '
1090 '===== ﾒｲﾝ =====
1100 FOR I=1 TO NI
1110  IF PA(I)=1 THEN 1440
1120  IF PR(I)=0 THEN 1150
1130  PR(I)=PR(I)-1:IF PR(I)=0 THEN RT$="■":CL=4 ELSE RT$=STRING$(PR(I),MK$(I)):
CL=PC(I)
1140  LOCATE 5,RY(I):COLOR 4:PRINT "███";:LOCATE 5,RY(I):COLOR CL:PRINT RT$;:GOT
O 1440
1150  LOCATE 28,15:COLOR 4:PRINT"████████████";
1160  LOCATE 28,15:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);" ";:COLOR 7:PRINT PN$(I);
1170  GOSUB 3110
1180  GOSUB 2400
1190  IF EN=1 THEN 1460
1200  GB=1
1210  FOR G=1 TO ME
1220   IF PA(I)=1 THEN 1440
1230   GOSUB 3510
1240   IF PP(I)=0 THEN LOCATE PS(I),19:COLOR 4:PRINT " ";:GOTO 1260
1250   GOSUB 3200
1260   IF GB=1 THEN GOSUB 3540 ELSE GOSUB 3570
1270   IF PA(I)=1 THEN GOSUB 3400:GOTO 1440
1280   GOSUB 3300
1290  NEXT
1300  GB=1
1310  IF PO(PP(I),3)=0 THEN 1440
1320  IF PO(PP(I),3)=99 THEN GOSUB 2010:GOSUB 3100:GOSUB 2700:GOTO 1440
1330  IF PO(PP(I),3)<>88 THEN GOSUB 2200:GOTO 1440
1340   A=INT(RND(1)*14)+1
1350   LOCATE 0,22:PRINT SJ$(A,0);:GOSUB 3050
1360   IF SJ$(A,1)="99"  THEN GOSUB 2850:GOSUB 2600:GOTO 1150
1370   IF SJ$(A,1)="-99" THEN GOSUB 2930:GOSUB 2300:GOTO 1440
1380   IF SJ$(A,1)="88"  THEN GOSUB 2850:ME=10:LOCATE 30,24:GOTO 1390 ELSE 1400
1390   IF INPUT$(1)="1" THEN GB=1:GOTO 1210 ELSE GB=0:GOTO 1210
1400   IF SJ$(A,1)="77"  THEN GOSUB 2930:GOSUB 2100:GOTO 1440
1410    ME=VAL(SJ$(A,1))
1420    IF ME<0 THEN ME=ME*-1:GB=0:GOSUB 2930:GOSUB 2700:GOSUB 3030 ELSE GOSUB 2
850:GOSUB 2600
1430    GOTO 1210
1440 NEXT
1450 IF EN=0 THEN 1080
1460 GOSUB 3100
1470 LOCATE 15,23:COLOR 5:PRINT"GAME OVER";:GOSUB 2850:GOSUB 3060
1480 LOCATE  5,14:COLOR 7:PRINT"ﾓｳ1ﾄﾞ ?";:LOCATE 5,16:PRINT"(Y/N) ";:YN$=INPUT$(
1)
1490 IF YN$<>"N" AND YN$<>"n" THEN 700
1500 PRINT CHR$(12);:GOSUB 2930:GOSUB 2870
1510 FOR I=1 TO 13:LOCATE 10+(I-1),10:PRINT MID$(" ｵ ﾂ ｶ ﾚ ｻ ﾏ ",I,1);:GOSUB 281
0:GOSUB 3010:NEXT
1520 FOR I=1 TO 14:LOCATE 10+(I-1),13:PRINT MID$("ﾏ ﾀ ｱ ｿ ﾝ ﾃﾞﾈ ",I,1);:GOSUB 28
10:GOSUB 3010:NEXT
1530 PRINT CHR$(11);
1540 END
1990 '
2000 '===== SUB =====
2010 '----- 1ｶｲ ﾔｽﾐ -----
2020 PR(I)=1:LOCATE 5,15:COLOR 7:PRINT "1ｶｲ ﾔｽﾐ";
2030 GOSUB 2930:GOSUB 3050
2040 LOCATE 5,RY(I):COLOR PC(I):PRINT MK$(I);:GOSUB 2810
2050 RETURN
2100 '----- 2ｶｲ ﾔｽﾐ -----
2110 PR(I)=2:LOCATE 5,15:COLOR 7:PRINT "2ｶｲ ﾔｽﾐ";
2120 GOSUB 2930:GOSUB 3050
2130 LOCATE 5,RY(I):COLOR PC(I):PRINT MK$(I);MK$(I);:GOSUB 2810
2140 RETURN
2200 '----- ﾜｰﾌﾟ -----
2210 IF PO(PP(I),3)<0 THEN GOSUB 2870:GOSUB 2700 ELSE GOSUB 2850:GOSUB 2600
2220 GOSUB 3510:GOSUB 3200
2230 PP(I)=PP(I)+(PO(PP(I),3))
2240 GOSUB 3590:GOSUB 3300
2250 RETURN
2300 '----- ﾌﾘﾀﾞｼ ﾍ -----
2310 GOSUB 2870:GOSUB 3030:GOSUB 2870:GOSUB 2700:GOSUB 2700
2320 GOSUB 3510:GOSUB 3200:PP(I)=0:LOCATE PS(I),19:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);
2330 RETURN
2340 END
2400 '----- ｻｲｺﾛ -----
```

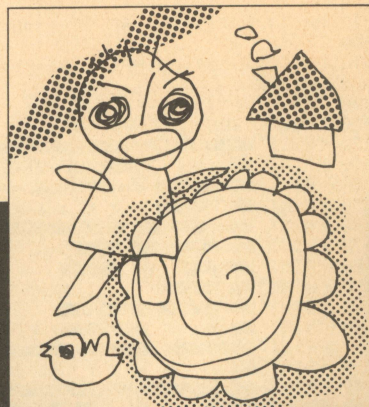
リスト続く

```
2410 ME=RND(1):YN$=INKEY$:IF YN$<>" " AND YN$<>"E" AND YN$<>"e" THEN 2410
2420 IF YN$="E" OR YN$="e" THEN EN=1:RETURN
2430 FOR MT=0 TO 20
2440 COLOR 7:MM=ME
2450 ME=INT(RND(1)*6)+1:IF MM=ME THEN 2450 ELSE IF ME=1 THEN COLOR 2
2460 LOCATE 29,10:PRINT SA$(ME);
2470 BEEP 1:FOR BP=0 TO 5:NEXT:BEEP 0
2480 NEXT
2490 FOR B0=100 TO 2100 STEP 400
2500 COLOR 7:MM=ME
2510 ME=INT(RND(1)*6)+1:IF MM=ME THEN 2510 ELSE IF ME=1 THEN COLOR 2
2520 BEEP 1:FOR B1=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:LOCATE 29,10:PRINT SA$(ME);:FOR B2=0 TO B
0:NEXT
2530 NEXT
2540 RETURN
2600 '----- ヒ ト (ハ゛ンサ゛イ) -----
2610 FOR HT=1 TO 3:HX=10-3*(HT-1):HY=15-(HT-1):LOCATE HX,HY:PRINT HI$(HT);
2620 GOSUB 2830:GOSUB 3040:LOCATE HX,HY:PRINT HI$(0);:NEXT
2630 LOCATE 4,15:PRINT HI$(4);:GOSUB 2910
2640 GOSUB 3050:LOCATE 4,15:PRINT HI$(0);
2650 RETURN
2700 '----- ヒト (カ゛ク) -----
2710 LOCATE 10,15:PRINT HI$(1);:GOSUB 2910:GOSUB 3040
2720 LOCATE 10,15:PRINT HI$(5);:GOSUB 2910:GOSUB 3050:LOCATE 10,15:PRINT HI$(0);
2730 RETURN
2800 '----- オト -----
2810 BEEP 1:FOR B1=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
2820  RETURN 'ヒ゜ッ
2830 FOR B0=1 TO 3:BEEP 1:FOR B1=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:GOSUB 3010:NEXT
2840  RETURN 'ヒ゜ッヒ゜ッヒ゜ッ
2850 FOR B0=1 TO 10:BEEP 1:FOR B1=0 TO 75:NEXT:BEEP 0:NEXT
2860  RETURN 'ヒ゜ッ ヒ゜ッ ヒ゜ッ ヒ゜ッ ......
2870 FOR B0=1 TO 2:OUT81,33:FOR B1=0 TO 100:NEXT:OUT81,70:FOR B1=0 TO 300:BEEP 1
::::BEEP 0:NEXT:OUT81,69:OUT81,32:NEXT
2880  RETURN 'フ゜--ウッ フ゜--ウッ フ゜--ウッ
2890 FOR B0=1 TO 30:OUT81,33:GOSUB 2810:OUT81,32:GOSUB 2810:NEXT:FOR B1=0 TO 100
0:NEXT
2900  RETURN 'ヒ゜カ ヒ゜カ ヒ゜カ .....
2910 FOR B0=0 TO  5:FOR B1=0 TO 3:BEEP 1::::::::::::::::::::BEEP 0:NEXT:NEXT
2920  RETURN 'フ゛
2930 FOR B0=0 TO 25:FOR B1=0 TO 10:BEEP 1::::::::::::::::::::BEEP 0:NEXT:NEXT
2940  RETURN 'フ゛-
3000 '----- マ -----
3010 FOR M0=0 TO   10:NEXT:RETURN
3020 FOR M0=0 TO  250:NEXT:RETURN
3030 FOR M0=0 TO  500:NEXT:RETURN
3040 FOR M0=0 TO 1000:NEXT:RETURN
3050 FOR M0=0 TO 2000:NEXT:RETURN
3060 FOR M0=0 TO 3000:NEXT:RETURN
3100 '----- ケス -----
3110 COLOR 4:FOR SS=13 TO 17:LOCATE 4,SS:PRINT SPACE$(9);:NEXT
3120 FOR SS=22 TO 23:LOCATE 0,SS:PRINT SPACE$(38);:NEXT:COLOR 7
3130 LOCATE 0,24:PRINT SPACE$(37);:RETURN ' ワク & シタ
3200 '----- イト゛ウ 1 -----
3210 IF PO(PP(I),4)=0 THEN MK$=" ":CL=4:GOTO 3260
3220 IF PO(PP(I),4)>1 THEN MK$="●":CL=7:GOTO 3260
3230 FOR Q=1 TO 4
3240  IF (PO(PP(I),0) ¥ 10^(Q-1)) MOD 10=1 THEN MK$=MK$(Q):CL=PC(Q)
3250 NEXT
3260 LOCATE PO(PP(I),1),PO(PP(I),2):COLOR CL:PRINT MK$;:COLOR 7
3270 RETURN
3300 '----- イト゛ウ 2 -----
3310 IF PP(I)=0 THEN LOCATE PS(I),19:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);:GOSUB 2810:GOSUB
3020:COLOR 7:GOTO 3350
3320 IF PO(PP(I),4)=1 THEN CL=PC(I):MK$=MK$(I):GOTO 3340
3330 IF PO(PP(I),4)>1 THEN CL=7     :MK$="●"
3340 LOCATE PO(PP(I),1),PO(PP(I),2):COLOR CL:PRINT MK$;:GOSUB 2810:GOSUB 3020:CO
LOR 7
3350 RETURN
3400 '----- アカ゛リ -----
3410 GOSUB 2890
3420 AG=AG+1:IF AG=NI THEN EN=1
3430 LOCATE 16,7:COLOR 4:PRINT" ";
3440 LOCATE EX(I),EY(I):COLOR PC(I):PRINT MK$(I);:GOSUB 2810:GOSUB 3040
3450 LOCATE 5,14:COLOR 3:PRINT"オメテ゛トウ";:GOSUB 2850
3460 LOCATE 5,16:COLOR PC(I):PRINT MK$(I);"サン アカ゛リ";:GOSUB 2850:GOSUB 3060
3470 RETURN
3500 '----- + - -----
3510 PO(PP(I),0)=PO(PP(I),0)-PV(I):PO(PP(I),4)=PO(PP(I),4)-1
3520 RETURN
```

```
3530 '
3540 PP(I)=PP(I)+1:IF PP(I)<>96 THEN 3590
3550 IF G=ME THEN PA(I)=1:GOTO 3600 ELSE GB=0:GOTO 3590
3560 '
3570 PP(I)=PP(I)-1 : IF PP(I)=0 THEN 3600
3580 '
3590 PO(PP(I),0)=PO(PP(I),0)+PV(I):PO(PP(I),4)=PO(PP(I),4)+1
3600 RETURN
4000 '----- ｶﾞﾒﾝ -----
4010 COLOR 4:PRINT CHR$(12);
4020 PRINT"████████████████████████████████████████";
4030 PRINT"██ | | | ██████████████████████ | | | ██";
4040 PRINT"██─█████─██████████████████████─█ ███─██";
4050 PRINT"██ █████ | ﾔ ﾔ | | * * | | | | █ ███ ██";
4060 PRINT"██*█████████████████████████████ ███─██";
4070 PRINT"██ ███████ █████       █ | * * | █ ██";
4080 PRINT"██*███████ █████       █─███████─█─██";
4090 PRINT"██ █████ | | | >       █ ███████   ██";
4100 PRINT"██─█████─███████       █ﾔ███████─█*██";
4110 PRINT"██ ﾔ ﾔ | ███████       █ █    █ █ ██";
4120 PRINT"██████████████████████████ﾔ█    █─█*██";
4130 PRINT"██ | | * * | | | | | | ███ █    █ █ ██";
4140 PRINT"██─███████████████████─███─█    █─█─██";
4150 PRINT"██ █         █████████ ███ █    █ | ██";
4160 PRINT"██ﾔ█         █████████████─███████████";
4170 PRINT"██ █         █ | * * | | ◤ ███████████";
4180 PRINT"██ﾔ█         █─████████─█─███████████";
4190 PRINT"██ █         █ ███████ █ █ | | * * | ██";
4200 PRINT"██─██████████─█        █─███ ██████─██";
4210 PRINT"██ | * * | | | █        █ | | | * * | ██";
4220 PRINT"████████████████        ██████████████";
4230 PRINT"████████████████        ██████████████";
4240 LOCATE 28,9:COLOR 7:PRINT WK$
4250 LOCATE 18,5:PRINT "ｱ ｶﾞﾘ";:LOCATE 17,21:PRINT "ﾌﾘﾀﾞｼ";
4260 LOCATE 29,10:PRINT SA$(6);
4270 COLOR 2:LOCATE 15,1:PRINT " ｽ ｺﾞﾛ ｸ " :COLOR 7
4280 RETURN
5000 '----- ﾀｲﾄﾙ -----
5010 COLOR 7:PRINT CHR$(12);:RESTORE 5120
5020 FOR B0=0 TO 37:READ T$(B0):NEXT
5030 I=INT(RND(1)*38):IF TL(I)=0 THEN TL(I)=1:TL=TL+1 ELSE 5030
5040 FOR J=0 TO 22:TP$=MID$(T$(I),J+1,1):LOCATE I,J
5050  IF TP$="8" THEN J=22:GOTO 5070 ELSE IF TP$="0" THEN 5070
5060  COLOR VAL(TP$):PRINT "●";:GOSUB 2810
5070 NEXT
5080 IF TL<>38 THEN 5030 ELSE GOSUB 3040
5090 COLOR 3:FOR I=7 TO 27:LOCATE I,24:PRINT MID$("For PC-8001  by K.084",I-6,1)
;:GOSUB 2810:NEXT:COLOR 7
5100 GOSUB 3060:GOSUB 3050
5110 RETURN
5120 DATA 00000078, 0000000778, 0000000770007000000007, 0000000770070700000007
, 0700000770070700000070, 0077777777777777777778, 0077777777777777777778, 000000
0778, 0000000778, 0000000778, 0000000778
5130 DATA 0000000000000002228, 0000002000000200028, 0000020000002000028, 0000
22000000000000228, 00002200000000000000228, 00002200000000000000228, 000022000000
0000000228, 00002200000000000000228,00000220020000000000228, 0002002220000000000028
5140 DATA 020220028, 0220000000600000600068, 0000000000660060000068, 0000000000
6600660000068, 0000000000660606000068, 0000000000666006000068, 000000000066000
0666668, 00000000006000006668
5150 DATA 000000000044448, 0000000004444448, 0000000000440000448, 000000044000
000448, 000000044000000000448, 000000440000000000448, 00000440000000000000444,000
04400000000000000444, 0044400000000000000044
6000 '----- ｾﾂﾒｲ -----
6010 PRINT CHR$(12);:COLOR 7
6020 FOR I=0 TO 38:LOCATE I,0:PRINT "♥";:LOCATE I,23:PRINT "♥";:NEXT
6030 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "♥";:LOCATE 38,I:PRINT "♥";:NEXT
6040 COLOR 6:LOCATE 12,2:PRINT "ﾏｲｺﾝ ｽｺﾞﾛｸ ｹﾞｰﾑ";:GOSUB 2850:GOSUB 3050
6050 COLOR 3:RESTORE 6100:
6060 FOR I=5 TO 19 STEP 2:READ TP$:LOCATE 5,I:PRINT TP$;:GOSUB 2830:GOSUB 3050:G
OSUB 3050:NEXT
6070 COLOR 5:LOCATE 10,22:PRINT "--- HIT ANY KEY ---";
6080 IF INKEY$="" THEN 6080
6090 RETURN
6100 DATA @  ﾑｶｼ ﾅﾂｶｼｲ ｽｺﾞﾛｸ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ｡,@  ﾌﾀﾘ ｶﾗ 4 ﾆﾝ ﾏﾃﾞ ｲｯｼｮﾆ ｱｿﾍﾞﾏｽ｡,@  ﾁｶﾐﾁ
ﾔ ﾏﾜﾘﾐﾁ ｶﾞ ｱﾘ､,@          1 ｶｲ ﾔｽﾐ ﾓ ｱﾘﾏｽ｡(ﾔ ﾔ),@  * * ﾉ ｱｲﾀﾞﾆ ﾄﾏｯﾀﾗ ｼﾀ ﾉ ﾗﾝ ﾉ､,@
      ｼｼﾞ ﾆ ｼﾀｶﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡,@  ｻｲｺﾛ ﾊ SPACE ｷｰ ﾃﾞｽ｡,@  ﾃﾞﾊ ｱｶﾞﾘ ﾒｻﾞｼﾃ Let's Go!
6110 '
6120 'EOP
6130 '
```

PC-8001mkII　萩谷 直樹

秋はだれでも芸術家。ティスプレイをキャンバスに。

PICTURE(ピクチャー) TOOL(ツール)

楽しくお絵描きしよう

芸術の秋ともなると、ふだん絵心のない人でも、ちょっと芸術家を気取ってみたくなるもの。そんなときには、なんといってもお絵描きツール。

最近市販されているツールには、図形の移動や切り抜き、ペンタッチも線描きからエアブラシまで、いろいろ変えられてバラエティーに富んでいるものが多い。

それに比べるとこの「PICTURE TOOL」は、少々シンプルと思えるかもしれないが、ツールの入門編としては、楽しめるはず。ドットを1つずつ移動させ、CRT上に絵を描いていくものだ。

遊び方

プログラムを入力、RUNすると、メニュー画画にキー操作およびカラーナンバー、カラーモードなどが表示されます。画面下に「COLOR MODE=?」と聞いてきますので、カラーモード（0～3）のいずれかを選択します(表1参照)。続いて「SELECT COLOR」(選択色)、「BACKGROUND COLOR」(バックの色)、「NUMBER OF DOT X、Y」(画面の大きさ)、が表示されますので順次入力していきます。

COLOR PATTERN(Y/N)と聞いてきますので、パターンが見たい場合は、[Y]か[y]キーを入力します。見る必要のないときは、[N]か[n]キーを入力すれば、途中でパターンの表示はできなくなります。

パターン表示が終わると、「CLEAR(Y/N)」と表示されるので、前に描かれていた絵を消すには「Y」キー、前に描いていた絵の続きを描く場合には「N」キーを入力します。あとはテンキーの操作によって絵が描けるわけです。

操作方法

ドットの移動は、[5]を除いた他のテンキーで行います。

[F1]キーは、ピクセルの移動、ドットの移動、また描いた線を消すことができます。

[F2]キーは、PEN。ドットの移動した線を描いていきます。

[F3]キーは、PAINT。線で囲んだ範囲内を塗りつぶしたいときに使います。「キョウカイショク=?」「SELECT COLOR=?」と聞いてきますので、境界色、塗りたい色を入力していきます。そのとき必ずドットの色は、塗る色以外に変えておきます。

ドットの色は[0]、[,]、[.]、[=]で変えられ、カラーナンバー0、1、2、3に対応しています（しかし、これは4色カラーモードを選択した場合に限ります)。

[F4]キーは、チュウカンショク、「SELECT COLOR(1)、(2)」と表示されるので、2色選ぶと、2色を交互にした中間色で塗ることができます。

[F5]キーは、PAINT(2)。カラーパターンのP(2)(カラーページの写真参照)で塗っていきます。その場合、前もって[F3]で塗りたい部分を塗りつぶしておく必要があります。次に「SELECT COLOR=?」と表示されますので、リストにあるカラー2色を選びます。START POINT（X、Y)、END POINT（X、Y）と聞いてき

表一1

カラーモード	
モノクロモード	0…クロ　1…シロ
アトリビュートカラーモード	0…クロ　1…SELECT COLOR
4ショクカラーモード(1)	0…クロ　1…アカ　2…ミドリ　3…SELECT COLOR
4ショクカラーモード(2)	0…アオ　1…マゼンタ　2…シアン　3…SELECT COLOR

ますので塗りたい部分を入力します。

Sキーをおすと、カラーパターンP(3)に示されるパターンで塗っていきます。入力方法は、P(2)と同様です。

Qキーは、カラーパターンを表示します。画面に表示されている絵は、いったん消えますが、裏RAMへ入っているのでRETキーをおせばもとにもどります。

分類　ツール

言語　N—80BASIC

▲①カラフルなメニュー画面。

▲②絵を描きはじめます。

▲③完成！　さあいよいよPAINTだ。

PICTURE TOOL プログラムリスト

```
10 ´ ********************************
20 ´ *                              *
30 ´ * PICTURE GRAPHIC TOOL         *
40 ´ *                              *
50 ´ *    1983年 7月 22日           *
60 ´ *                              *
70 ´ *         Copyright by         *
80 ´ *                  N.HAGIYA    *
90 ´ *                              *
100 ´********************************
110 CMD CLS1:KEY1,"m":KEY2,"p":KEY3,"a":KEY4,"c":KEY5,"1"
120 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH80,25:GOTO 2080
130 GOSUB2150
140 LOCATE5,1:COLOR4:PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥♥":LOCATE5,2:PRINT "♥":LOCATE6,2:COLOR7:PRIN
T " O·G·T ":LOCATE13,2:COLOR4:PRINT "♥":LOCATE5,3:PRINT "♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
150 LOCATE5,5:COLOR6:PRINT "♠♠♠ COLOR M0DE ♠♠♠":LOCATE5,7:COLOR7:PRINT "0···ﾓﾉｸﾛ
 ﾓｰﾄﾞ":LOCATE5,8:PRINT "1···ｱﾄﾘﾋﾞｭｰﾄ ｶﾗｰ ﾓｰﾄﾞ":LOCATE5,9:PRINT "2···4ｼｮｸ ｶﾗｰ ﾓｰﾄ
ﾞ(1)":LOCATE5,10:PRINT "3···4ｼｮｸ ｶﾗｰ ﾓｰﾄﾞ(2)"
160 LOCATE5,12:COLOR5:PRINT "◆◆◆ COLOR CODE ◆◆◆":COLOR7:LOCATE5,14:PRINT "0···ｸﾛ
":LOCATE5,15:PRINT "1···ｱｵ":LOCATE5,16:PRINT "2···ｱｶ":LOCATE5,17:PRINT "3···ﾏｾﾞﾝ
ﾀﾞ"
170 LOCATE5,18:PRINT "4···ﾐﾄﾞﾘ":LOCATE5,19:PRINT "5···ｼｱﾝ":LOCATE5,20:PRINT "6··
·ｷｲﾛ":LOCATE5,21:PRINT "7···ｼﾛ"
180 LOCATE30,2:COLOR3:PRINT "♣♣♣ ﾋﾟｸｾﾙ ｲﾄﾞｳ ♣♣♣":COLOR7:LOCATE30,4:PRINT "┌─┐  ┌
─┐  ┌─┐"
190 LOCATE30,5:PRINT "|7|  |8|  |9|":LOCATE30,6:PRINT "└─┘  └─┘  └─┘":LOCATE30,7
:PRINT "     ＼ | ／     ":LOCATE30,8:PRINT "┌─┐  ┌─┐  ┌─┐":LOCATE30,9:PRINT "|4|—|
5|—|6|":LOCATE30,10:PRINT "└─┘  └─┘  └─┘"
200 LOCATE30,11:PRINT "     ／ | ＼     ":LOCATE30,12:PRINT "┌─┐  ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐":LOCA
TE30,13:PRINT "|1|  |2|  |3|  |3|":LOCATE30,14:PRINT "└─┘  └─┘  └─┘  └─┘"
210 LOCATE30,15:PRINT "┌─┐  ┌─┐  ┌─┐"
220 LOCATE25,16:PRINT "COLOR|0|  |1|  |2|"
230 LOCATE30,17:PRINT "└─┘  └─┘  └─┘"
240 LOCATE30,18:COLOR7:PRINT "[m]···ﾋﾟｸｾﾙ ｲﾄﾞｳ":LOCATE30,19:PRINT "[p]···ｶｷｺﾐ":L
OCATE30,21:PRINT "[s]···ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｾｰﾌﾞ":LOCATE30,20:PRINT "[a]···ﾍﾟｲﾝﾄ"
250 LOCATE54,2:COLOR2:PRINT "♣♣♣ ｱﾄﾘﾋﾞｭｰﾄ ｶﾗｰ ﾓｰﾄﾞ ♣♣♣":COLOR7:LOCATE55,4:PRINT
"0···ｸﾛ":LOCATE55,5:PRINT "1···SELECT COLOR"
260 LOCATE54,7:COLOR2:PRINT "♣♣♣ 4ｼｮｸ ｶﾗｰ ﾓｰﾄﾞ(1) ♣♣♣":COLOR7:LOCATE55,9:PRINT "
0···ｸﾛ":LOCATE55,10:PRINT "1···ｱｶ":LOCATE55,11:PRINT "2···ﾐﾄﾞﾘ":LOCATE55,12:PRIN
T "3···SELECTCOLOR"
270 LOCATE54,14:COLOR2:PRINT "♣♣♣ 4ｼｮｸ ｶﾗｰﾓｰﾄﾞ(2) ♣♣♣":COLOR7:LOCATE55,16:PRINT
"0···ｱｵ":LOCATE55,17:PRINT "1···ﾏｾﾞﾝﾀﾞ":LOCATE55,18:PRINT "2···ｼｱﾝ":LOCATE55,19:
PRINT "4···SELECTCOLOR"
280 LOCATE22,22:COLOR6:PRINT "--- Please input ---":COLOR7
290 ´══color mode══
300 CONSOLE22,25
310 LOCATE23,23:INPUT"COLOR MODE=";A:IF(A<0)OR(A>3)THEN310
320 LOCATE23,24:INPUT"SELECT COLOR=";B:IF(B<0)OR(B>7)THEN320
```

リスト続く

```
330 CMD SCREEN A,0,B
340 LOCATE23,23:INPUT"BACKGROUND COLOR=";BC:IF(BC<0)OR(BC>4)THEN340
350 LOCATE23,24:INPUT"NUMBER OF DOT X,Y = ";X0,Y0
360 IFA=0ORA=1THENM=2ELSEM=1
370 LOCATE23,24:PRINT "COLOR PATTERN (Y/N) ";CP$
380 CP$=INKEY$:IFCP$=""THEN380
390 IF(CP$="n")OR(CP$="N")THENGOTO 410
400 GOSUB1810:GOSUB2170:GOSUB2190
410 C=1:LOCATE23,24:PRINT "CLEAR (Y/N) ";V$
420 V$=INKEY$:IFV$=""THEN420
430 IF(V$="n")OR(V$="N")THEN460
440 CMD COLOR,BC:CMD CLS2
450 GOTO 470
460 POKE&HC109,&HEB:S%=0:I=USR1(S%):CMD CLS1
470 IFBC=CTHENC=C+1
480 IF(B=7)AND(BC=3)THENCR=1ELSECR=7
490 X2=(320*M-X0)¥2:X3=320*M-X2:Y2=(200-Y0)¥2:Y3=200-Y2:CMD LINE(X2,Y2-1)-(X3,Y3
-1),C,B:X1=X2+2 :Y1=Y2+2:COLORCR
500 '===ﾋﾟｸｾﾙ ｲﾄﾞｳ===
510 GOSUB1370
520 A$=INKEY$
530 IF A$="" THEN 520
540 IF A$="1" THEN GOSUB 1390
550 IF A$="2" THEN GOSUB 1400
560 IF A$="3" THEN GOSUB 1410
570 IF A$="4" THEN GOSUB 1420
580 IF A$="5" THEN GOSUB 1430
590 IF A$="6" THEN GOSUB 1440
600 IF A$="7" THEN GOSUB 1450
610 IF A$="8" THEN GOSUB 1460
620 IF A$="9" THEN GOSUB 1470
630 IF A$="p" THEN 770
640 IF A$="q" THEN GOSUB 2230
650 IF A$="0" THEN C=0:GOTO 520
660 IF A$="," THEN C=1:GOTO 520
670 IF A$="." THEN C=2:GOTO 520
680 IF A$="=" THEN C=3:GOTO 520
690 IF A$="a" THEN 1020
700 IF A$="l" THEN 1480
710 IF A$="s" THEN 1640
720 IF A$="c" THEN1090
730 IF A$="e" THEN 2360
740 CMD PSET(X1,Y1),C
750 CMD PRESET(X2,Y2)
760 GOTO 520
770 '===ｶｷｺﾐ===
780 GOSUB1370
790 A2$=INKEY$:IF A2$="" THEN 790
800 IF A2$="1" THEN GOSUB 1390
810 IF A2$="2" THEN GOSUB 1400
820 IF A2$="3" THEN GOSUB 1410
830 IF A2$="4" THEN GOSUB 1420
840 IF A2$="5" THEN GOSUB 1430
850 IF A2$="6" THEN GOSUB 1440
860 IF A2$="7" THEN GOSUB 1450
870 IF A2$="8" THEN GOSUB 1460
880 IF A2$="9" THEN GOSUB 1470
890 IF A2$="l" THEN 1480
900 IF A2$="s" THEN 1640
910 IF A2$="0" THEN C=0:GOTO 790
920 IF A2$="," THEN C=1:GOTO 790
930 IF A2$="." THEN C=2:GOTO 790
940 IF A2$="=" THEN C=3:GOTO 790
950 IF A2$="a" THEN 1020
960 IF A2$="c" THEN 1090
970 IF A2$="m"THEN500
980 IF A2$="q" THEN GOSUB2230
990 IF A2$="e" THEN 2360
1000 CMD PSET (X1,Y1),C
1010 GOTO 790
1020 '===ｲﾛ ｦ ﾇﾙ===
```

```
1030 CMD CLS1
1040 INPUT"ｷｮｳｶｲ ｼｮｸ=";CA
1050 INPUT"SELECT COLOR=";CB
1060 CMD CLS1
1070 CMD PAINT(X1,Y1),CB,CA
1080 GOTO 500
1090 '===ﾁｭｳｶﾝ ｼｮｸ===
1100 CMD CLS1:INPUT"SELECT COLOR (1)";C1
1110 INPUT"SELECT COLOR (2)";C2
1120 CMD CLS1:CO=C1:WIDTH80
1130 E$=INKEY$:IFE$=""THEN1130
1140 IFE$="p"THEN770
1150 IFE$="q"THENGOSUB2230
1160 IFE$="m"THEN500
1170 IFE$="a"THEN1020
1180 IFE$="l"THEN1480
1190 IFE$="s"THEN1640
1200 IFE$="e"THEN2360
1210 IFE$="1"THENGOSUB 1390
1220 IFE$="2"THENGOSUB 1400
1230 IFE$="3"THENGOSUB 1410
1240 IFE$="4"THENGOSUB 1420
1250 IFE$="5"THENGOSUB 1430
1260 IFE$="6"THENGOSUB 1440
1270 IFE$="7"THENGOSUB 1450
1280 IFE$="8"THENGOSUB 1460
1290 IFE$="9"THENGOSUB 1470
1300 CMD PSET(X1,Y1),CO
1310 IFCO=C1THENCO=C2ELSECO=C1
1320 GOTO 1130
1330 CMD PSET(X1,Y1),CO
1340 IFCO=C1THENCO=C2ELSECO=C1
1350 GOTO 1130
1360 '===ｶﾞﾒﾝ===
1370 CMD CLS1:CONSOLE22,25,0,1:PRINT "[f･1]･･･ﾋﾟｸｾﾙ ｲﾄﾞｳ [f･2]･･･PEN [f･3]･･･PAI
NT(1) [f･4]･･･ﾁｭｳｶﾝ ｼｮｸ":PRINT "[f･5]･･･PAINT(2) [S]･･･PAINT(3) [Q]･･･COLOR PATT
ERN"
1380 RETURN
1390 X1=X1-1:Y1=Y1+1:X2=X1+1:Y2=Y1-1: RETURN
1400 X1=X1:Y1=Y1+1:X2=X1:Y2=Y1-1:RETURN
1410 X1=X1+1:Y1=Y1+1:X2=X1-1:Y2=Y1-1:RETURN
1420 X1=X1-1:Y1=Y1:X2=X1+1:Y2=Y1:RETURN
1430 RETURN
1440 X1=X1+1:Y1=Y1:X2=X1-1:Y2=Y1:RETURN
1450 X1=X1-1:Y1=Y1-1:X2=X1+1:Y2=Y1+1:RETURN
1460 X1=X1:Y1=Y1-1:X2=X1:Y2=Y1+1:RETURN
1470 X1=X1+1:Y1=Y1-1:X2=X1-1:Y2=Y1+1:RETURN
1480 '===PAINT 1 ===
1490 INPUT"BASE COLOR = ";OC
1500 INPUT"SELECT COLOR(1) = ";S1
1510 INPUT"SELECT COLOR(2) = ";S2
1520 INPUT"START POINT (X,Y) = ";XQ,YQ
1530 INPUT"END POINT (X,Y) = ";Z1,Z2
1540 SC=S1:Q2=XQ:Q3=YQ
1550 CQ=STATUSPOINT(Q2,Q3)
1560 IFCQ<>OCTHEN1580
1570 CMD PSET(Q2,Q3),SC
1580 IFSC=S1THENSC=S2ELSESC=S1
1590 Q2=Q2+1
1600 IFQ2>Z1THENQ2=XQ
1610 IFQ2=XQTHENQ3=Q3+1
1620 IFQ3<Z2THEN1550
1630 GOTO 500
1640 '===PAINT 2 ===
1650 CMD CLS1:INPUT"BASE COLOR = ";OC
1660 INPUT"HARD COLOR = ";S1:INPUT"SOFT COLOR = ";S2:INPUT"START POINT (X,Y) = "
;XQ,YQ:INPUT"END POINT (X,Y) = ";Z1,Z2
1670 SC=S1:Q2=XQ:Q3=YQ
1680 CQ=STATUSPOINT(Q2,Q3)
1690 IF(Q3MOD2)=0THENGOTO 1780
```

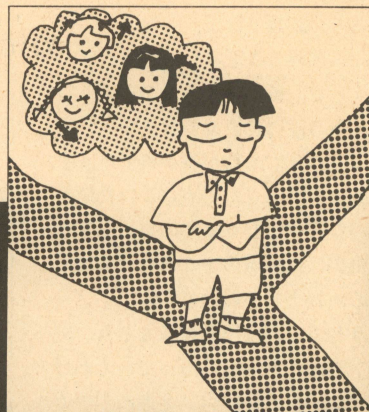
リスト続く

```
1700 IFCQ<>OCTHEN1720
1710 CMD PSET(Q2,Q3),SC
1720 IFSC=S1THENSC=S2ELSESC=S1
1730 Q2=Q2+1
1740 IFQ2<=Z1THEN1680
1750 Q3=Q3+1:Q2=XQ
1760 IFQ3<=Z2THEN1680
1770 WIDTH80:GOTO 500
1780 IFCQ<>OCTHEN1800
1790 CMD PSET(Q2,Q3),S1
1800 GOTO 1730
1810 '===COLOR PATTERN  ===
1820 CMD CLS3
1830 XL=0:YL=0:CL=0:CM=1:OUT104,0
1840 IF(CM=2)AND(CL=2)THENCM=3
1850 CMD LINE(XL,YL)-(XL+29,YL+29),CL,B:CMD PAINT(XL+1,YL+1),CL
1860 XL=XL+30:FORI=YLTOYL+29STEP2:CMD LINE(XL,I)-(XL+29,I),CL:NEXTI
1870 FORI=XLTOXL+29:CMD LINE(I,YL)-(I,YL+29),CL:NEXTI
1880 FORI=XLTOXL+29STEP2:FORJ=YLTOYL+29STEP2:CMD PSET(I,J),CM:NEXTJ:NEXTI
1890 XL=XL+30:FORI=XLTOXL+30STEP2:CMD LINE(I,YL)-(I,YL+29),CL:NEXTI
1900 FORI=XL+1TOXL+29STEP2:CMD LINE(I,YL)-(I,YL+29),CM:NEXTI
1910 XL=XL+30:XN=XL+1:YN=YL-1
1920 CMDLINE(XL,YL)-(XL+29,YL+29),CM,B:CMDPAINT(XL+1,YL+1),CM,CM
1930 CMD LINE(XN,YL)-(XL+29,YN+29),CL
1940 XN=XN+2:YN=YN-2
1950 IFXN<=XL+30THEN1930
1960 XN=XL:YN=YL+29
1970 CMDLINE(XL,YN)-(XN,YL+29),CL
1980 YN=YN-2:XN=XN+2
1990 IFXN<=XL+31THEN1970
2000 XL=XL+30:FORI=YLTOYL+29STEP2:CMD LINE(XL,I)-(XL+29,I),CM:NEXTI :FORI=YL+1TO
YL+29STEP2:CMD LINE(XL,I)-(XL+29,I),CL:NEXTI
2010 FORI=XLTOXL+29STEP2:CMD LINE(I,YL)-(I,YL+29),CM:NEXTI
2020 XL=XL+30:CMD LINE(XL,YL)-(XL+29,YL+29),CM,B:CMD PAINT(XL+1,YL+1),CM,CM
2030 XL=0:YL=YL+30:CM=CM+1
2040 IFCM<4THEN1840
2050 CM=2:CL=CL+1
2060 IFCL<3THEN1840
2070 WIDTH80:RETURN
2080 '====VRAM <> ｳﾗRAM===
2090 CLEAR100,&HC0FF
2100 I=&HC100:DEFUSR1=I
2110 READA$:IFA$="end"THENGOTO 130
2120 POKEI,VAL("&h"+A$):I=I+1:GOTO 2110
2130 DATA 5e,23,56,21,00,80,01,7f,3e,00,3e,11,d3,e2,af,d3
2140 DATA 5c,ed,b0,d3,5f,d3,e2,c9,end
2150 '===>ｳﾗRAM(1)===
2160 POKE&HC109,0:S%=0:I=USR1(S%):CMD CLS3:RETURN
2170 '===>ｳﾗRAM(2)===
2180 POKE&HC109,0:S%=&H3F00:I=USR1(S%):CMD CLS3:RETURN
2190 '===>VRAM(1)===
2200 POKE&HC109,&HEB:S%=0:I=USR1(S%):RETURN
2210 '===>VRAM(2)===
2220 POKE&HC109,&HEB:S%=&O3F00:I=USR1(S%):RETURN
2230 '===COLOR PATTURN ﾋｮｳｼﾞ===
2240 POKE&HC109,0:S%=0:I=USR1(S%):CMD CLS3
2250 POKE&HC109,&HEB:S%=&H3F00:I=USR1(S%)
2260 CONSOLE0,25:LOCATE50,0:PRINT "COLOR(1)        COLOR(2)"
2270 LOCATE50,2:PRINT "  0                1"
2280 LOCATE50,5:PRINT "  0                2"
2290 LOCATE50,9:PRINT "  0                3"
2300 LOCATE50,12:PRINT "  1               2"
2310 LOCATE50,16:PRINT "  1               3"
2320 LOCATE50,20:PRINT "  2               3":CONSOLE22,25
2330 LOCATE0,23:PRINT "P(1)    P(3)    P(2)    P(2)    P(3)    P(1)" :LOCATE5,24
:INPUT "HIT [RETURN] KEY";F$
2340 CMD CLS3:POKE&HC109,&HEB:S%=0:I=USR1(S%)
2350 RETURN
2360 '===end===
2370 CONSOLE0,25:CMD CLS1:PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ (8000~BFFF) ｦ ｾｰﾌﾞ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
2380 END
```

PC-6001,mkⅡ,6601 (16KB)

末次 美知夫

右に進むか、左を目ざすか、そこが問題だ！

ミリオンゲーム

思考ゲームの楽しみ

デパートのオモチャコーナー、ホビー専門ショップ、街のおもちゃ屋さん…、ところせましと並ぶ子どものおもちゃの中にうずもれながらも、おとなたちに根強い人気を保っているがん具があります。脳細胞を活発に活動させないと解けないという、インテリジェンスホビー！ 知恵の輪なんていう古典的なものから新しいプラスチック製のものまで、実にいろいろなものが並んでいます。マスターマインド、バックギャモン、ルービックキューブなどなど……。

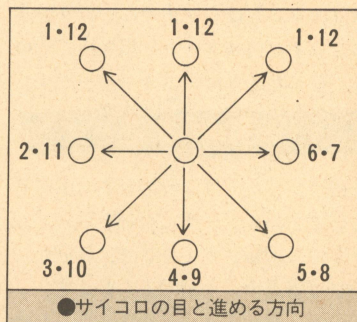
これらに比べると、パソコン版思考ゲームは、いま一つ歯ごたえがたりない感じです。ボードや駒を動かす"感触"が楽しめないこともありますが、やはりゲームそのものが単純で、すぐにあきられてしまうのです。囲碁や将棋のレベルまでいくのは大変でしょうが、じっくり改良を続けていけば、いいゲームが誕生するでしょう。

パソコン上で思考型のゲームを作る場合、ボードゲームでは実現できない利点をいかすことが考えられます。たとえば、駒が移動した軌跡を画面上に書きこむことができます。このゲームでも、毎回色を変えて移動した道のりを書きこみ、それをどう突破するかをゲームの重要な要素としています。

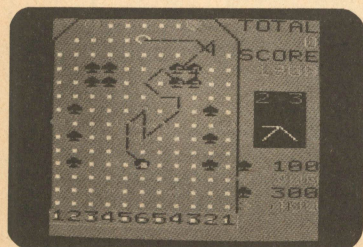
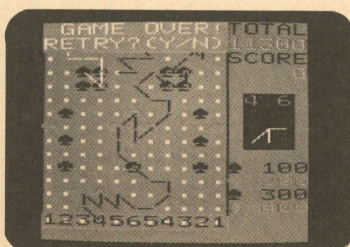
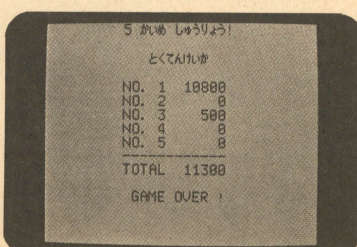
遊び方

このプログラムはN60-BASICで書かれています。PC-6001の方はそのまま、PC-6001mkⅡまたはPC-6601の方は1のモードを選び、How many pages？には、2と答えてから、プログラムリストを入力してください。

RUNすると、一見、パチンコ台のようなボードが現れますが、このゲームはサイコロをふりながら駒を進めていくゲームです。

出発点は、画面上部、中央に位置している○印です。ここからサイコロの目の数に従って進んでゆき、盤上の4種のポイントをできるだけたくさん通過していけば、それだけ多く得点できます。4種類のポイントと得点は次のとおりです。

♠ 100点
♥ 200点
♣ 300点
◆ 400点

●サイコロの目と進める方向

さて、肝心の移動方向ですが、これは上の図のとおりになっています。サイコロは2つあり、一方の目、他方の目、両方の目の合計、の3つの数から

▲①ダイナミックな右上のターン！

▲②着地に大失敗。

▲③得点経過も表示してくれるよ。

決まる方向のうち、好きな方向を1つ選ぶことができます。たとえば、サイコロの目が3と6であれば、3は左下、6は右、合計数9は下、となり、この3方向へ進めることになります。

こうして、盤面を動きまわって、いちばん下の段にたどり着きますと、そこに1～6までの数が書かれています。この数字を獲得した得点にかけた値が最終的な得点となりますので、なるべく中央部の高得点のところに〝着地〟するのが好ましいわけです。

こうして、再び出発点にもどり、別ルートでポイントをひろっていくわけです。2回目、3回目、と進んでいくと、最初とは違った色でラインがひかれていきます。しかし、一度通った場所は通ることはできません。行きづまったらまた再スタート。出発点で進めなくなったときゲームオーバーです。

高得点への道

得点ポイントは、盤の左右に広がっていますので、一度に全部を取ってしまうのは困難です。そこで、何回かに分けて得点する手が考えられます。このとき、左右上下に進まずに、ななめ上、下に進んでいくのがなかなか有効な方法です。

といいますのは、上下左右にひかれたラインは、2度と突破できませんが、ななめのラインは、逆方向にななめに進めば（つまり×印に交差する）、通過できます。これにより、移動の可能性はグーンとアップします。

分類　思考型ゲーム
言語　N60-BASIC

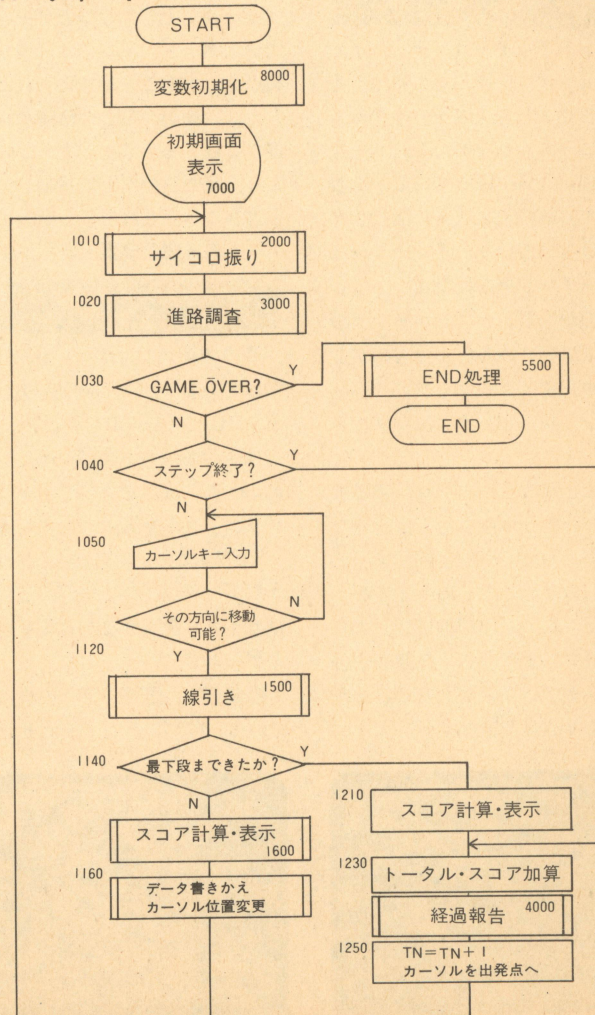
作者のプロフィール

公務員、33歳。マイコン歴2年。

思考型のゲームが大好きで、アイデアさえあれば、1週間で一本作ってしまいます。そういえば、小さな頃から、外国もののボードゲームが好きでしたね。

パソコン以外では音楽と囲碁を趣味にしています。囲碁のうで前は初段くらい、対局可能な囲碁のプログラムを作るのが夢です。

■変数表

変数	内容
D(10,14)	画面の状態　0 ただの点／1 スペード／2 ハート／3 クローバー／4 ダイヤ／5 盤外／9 使用済
S(2)	サイコロの数　添字 1～6が入る／0 左のサイコロ／1 右のサイコロ／2 左右の合計数
DT(8)	現地から8の方向へ進めるかどうか　0：ダメ　1：進める
CT(12)	サイコロの数を方向に変換するテーブル
TX(8),TY(8)	カーソル移動のためのテーブル
SC(n)	n回目の得点
TS	トータル・スコア
TN	試行回数
CX,CY	カーソル座標
XF,YF	移動先座標
ED	移動先があるかどうかのマーク　0：ある　1：なし

ミリオンゲーム　プログラムリスト

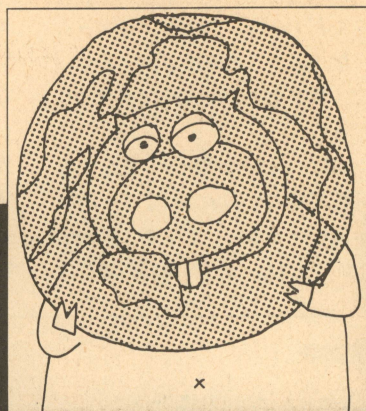
```
0 REM *************************
1 REM * MILLION GAME 1984.2   *
2 REM *   by  M. SUETSUGU     *
3 REM *************************
10 DIM D(10,14),SC(8),TX(8),TY(8),S(2),DT(8),CT(12)
20 SCREEN1,1,1:COLOR1,1,1:CONSOLE,,0,0:CLS
30 GOSUB8000:GOSUB7000
1000 REM ******* MAIN *********
1010 GOSUB2000
1020 GOSUB3000
1030 IF ED=1ANDCX=5ANDCY=1THEN5500
1040 IF ED=1THEN1230
1050 EXEC&H1058
1060 LINE(8+CX*16-2,6+CY*12-2)-(8+CX*16+2,6+CY*12+2),4,BF
1070 LINE(8+CX*16-2,6+CY*12-2)-(8+CX*16+2,6+CY*12+2),1,BF
1080 IFSTICK(0)<1THEN1050
1090 IF DT(STICK(0))=0THEN1050
1100 XF=CX+TX(STICK(0)):YF=CY+TY(STICK(0))
1110 IF XF<0 OR XF>10 OR YF<0 OR YF>14THEN1050
1120 IFD(XF,YF)>4THEN1050
1130 GOSUB1500
1140 IF YF>13THEN1200
1150 GOSUB1600
1160 D(XF,YF)=9:CX=XF:CY=YF
1170 GOTO1000
1200 REM ***** NEXT STEP ******
1210 IF XF<6THEN SC(TN)=SC(TN)*(XF+1)
1220 IF XF>5THEN SC(TN)=SC(TN)*(11-XF)
1230 TS=TS+SC(TN)
1240 GOSUB6000:GOSUB6100:GOSUB4000
1250 TN=TN+1:CX=5:CY=1:GOSUB6000:GOTO1000
1500 REM ****LINE DISPLAY *****
1510 C=TN-3*INT(TN/3)+2
1520 X1=8+CX*16:Y1=6+CY*12
1530 X2=8+XF*16:Y2=6+YF*12
1540 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C
1550 RETURN
1600 REM ******* SCORE ********
1610 SC(TN)=SC(TN)+100*D(XF,YF)
1620 IFD(XF,YF)=0THENPLAY"o6l32adadad":GOTO1660
1630 A=D(XF,YF)*10+30
1640 FORI=ATOA+10:PLAY"n=i;32":NEXTI
1650 FORI=A+10TOASTEP-1:PLAY"n=i;32":NEXTI
1660 GOSUB6000:RETURN
2000 REM ******* ｻｲｺﾛ ﾌﾘ ******
2010 LINE(12*16,5*12)-(15*16,9*12),3,BF
2020 PLAY"o6l64"
2030 FORI=0TO1
2040 S(I)=INT(RND(1)*6+1)
2050 FORJ=1TO2:FORK=1TO6
2060 LOCATE11+2*I,5:PRINT K
2070 LINE(16*(12+I*2),12*5)-(16*(13+I*2),12*6),3,BF
2080 PLAYMID$(MU$,K,1)
2090 NEXTK,J
2100 FORL=1TOS(I)
2110 LOCATE11+2*I,5:PRINT L
2120 LINE(16*(12+I*2),12*5)-(16*(13+I*2),12*6),3,BF
2130 PLAYMID$(MU$,L,1)
2140 NEXTL
2150 LOCATE11+2*I,5:PRINT S(I)
2160 NEXTI
2170 S(2)=S(0)+S(1)
2180 FORI=1TO8:DT(I)=0:NEXTI
2190 IFS(0)=1ORS(1)=1ORS(2)=12THENDT(1)=1:DT(2)=1:DT(8)=1
2210 FORI=0TO2:DT(CT(S(I)))=1:NEXTI
2230 FORI=1TO8
2240 IFDT(I)=0THEN2260
2250 LINE(16*13+8,12*7+6)-(16*13+8+16*TX(I),12*7+6+12*TY(I)),2
2260 NEXTI
2270 RETURN
3000 REM ******** END? ********
3010 ED=0
3020 FORI=1TO8
3030 IFDT(I)=0THEN3080
3040 X=CX+TX(I):Y=CY+TY(I)
3050 IF X<0 OR X>10 OR Y<0 OR Y>14THEN3080
3060 IF D(X,Y)=5THEN3080
3070 IF D(X,Y)<>9THENRETURN
```

リスト続く

```
3080 NEXTI
3090 ED=1:RETURN
4000 REM ***** REPORT *********
4010 GOSUB5000
4020 PRINT:PRINT"          ﾂｷﾞﾆ ｽｽﾐ ﾏｽ!"
4030 FORI=1TO2000:NEXTI:SCREEN3,2,2:COLOR2,1,1:RETURN
5000 REM **** REPORT SUB ******
5010 FORI=1TO6:PLAY"o6l136cegcegdfadfa":NEXTI
5020 SCREEN1,1,1:COLOR2,1,1:CLS
5030 LOCATE8,0:PRINT TN;" ｶｲﾒ ｼｭｳﾘｮｳ!"
5040 LOCATE12,2:PRINT"ﾄｸﾃﾝｹｲｶ":PRINT
5050 FORI=1TOTN
5060 PRINT"          NO.";I;RIGHT$("      "+STR$(SC(I)),7)
5070 NEXT I
5080 PRINT"          ------------"
5090 PRINT"          TOTAL";RIGHT$("      "+STR$(TS),7)
5100 RETURN
5500 REM ****** GAME OVER *****
5510 GOSUB5000
5520 PRINT:PRINT"          GAME OVER !"
5530 FORI=1TO2000:NEXTI:SCREEN3,2,2:COLOR2,1,1
5540 LINE(0,0)-(16*11,12*2),4,BF
5545 LOCATE0,0:PRINT" GAME OVER!"
5550 LOCATE0,1:PRINT"RETRY?(Y/N)"
5560 EXEC&H1058
5570 A$=INKEY$:IFA$=""THEN5570
5580 IFA$="y"THENGOTO20
5590 END
6000 REM **** SCORE DIS. ******
6010 LINE(11*16+2,3*12)-(16*16-1,4*12-1),1,BF
6020 LOCATE11,3:COLOR4:PRINTRIGHT$("    "+STR$(SC(TN)),5):RETURN
6100 REM **** TOTAL DIS. ******
6110 LINE(11*16+2,1*12)-(16*16-1,2*12-1),1,BF
6120 LOCATE11,1:COLOR4:PRINTRIGHT$("    "+STR$(TS),5):RETURN
7000 REM ****** ｼｮｷｶﾞﾒﾝ *******
7010 SCREEN3,2,2:COLOR2,1,1:CLS
7020 LINE(0,0)-(16*11,12*15) ,3,B
7030 LINE(16*1+8,0)-(0,12*1+6),1,BF
7040 LINE(16*1+8,0)-(0,12*1+6), 3
7050 LINE(16*9+8,0)-(16*11,12*1+6),1,BF
7060 LINE(16*9+8,0)-(16*11,12*1+6),3
7065 LINE(0,12*14)-(16*11,12*15),4,BF
7070 FORI=0TO14:FORJ=0TO10
7080 LOCATEJ,I
7090 IF D(J,I)>4THEN7130
7100 COLOR 4-D(J,I)+2*INT(D(J,I)/2)
7110 IFD(J,I)>0THENPRINTCHR$(&H7F+D(J,I)):GOTO7130
7120 LINE(8+J*16-1,6+I*12-1)-(8+J*16+1,6+I*12+1),2,BF
7130 NEXTJ,I
7140 LOCATE5,1:COLOR2:PRINTCHR$(&H84)
7150 LOCATE0,14:COLOR3:PRINT"12345654321":COLOR4
7160 FORI=1TO4:LOCATE11,9+I:COLOR4-I+2*INT(I/2)
7170 PRINTCHR$(&H7F+I);100*I:NEXTI
7180 COLOR3:LOCATE11,2:PRINT"SCORE"
7190 LOCATE11,0:PRINT"TOTAL"
7200 GOSUB6000:GOSUB6100
7210 RETURN
8000 REM ***** ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ ******
8010 TS=0:CX=5:CY=1:TN=1:MU$="cdefga"
8020 FORI=1TO8:SC(I)=0:NEXTI
8030 RESTORE8040:FORI=0TO14:FORJ=0TO10:READ D(J,I):NEXTJ,I
8040 DATA 5,5,2,0,0,0,0,0,2,5,5
8050 DATA 5,0,0,0,0,9,0,0,0,0,5
8060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8070 DATA 0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0
8080 DATA 0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0
8090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8100 DATA 0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0
8110 DATA 2,0,0,0,2,4,2,0,0,0,2
8120 DATA 0,1,0,0,0,2,0,0,0,1,0
8130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8140 DATA 0,3,0,0,0,3,0,0,0,3,0
8150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8160 DATA 0,0,0,4,0,0,0,4,0,0,0
8170 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8180 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
8190 RESTORE8200:FORI=1TO12:READCT(I):NEXTI
8200 DATA 0,7,6,5,4,3,3,4,5,6,7,0
8210 RESTORE8220:FORI=1TO8:READTX(I),TY(I):NEXTI
8220 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
8230 RETURN
```

PC-6001,mkII, 6601(32KB)　末次 美知夫

マイコン地球儀で
地理の勉強をしよう！

マイコン地球儀

透明な地球に大カンゲキ！

倍率、回転、透視が自由自在にきくパソコン版の地球儀だ。自分で言うのもなんだが、はっきりいって大力作だと思っている。

この「マイコン地球儀」で特にくふうした点は、なんといっても透視モードだ。各大陸の位置関係（特に裏側にあたる大陸）がひと目でわかるので、勉強になると思う。

また、倍率を変えることができたら、おもしろいのではないかと思い、倍率モードをプログラムしてみた。倍率レベルは1～90まであるが、50以下になると大陸などがゴチャゴチャして、地球儀という実感がわいてこない。

こまごまとした島に関しては、点になってしまう可能性もあるので描かなかった。そのため大陸メインの地球儀という形になってしまった。

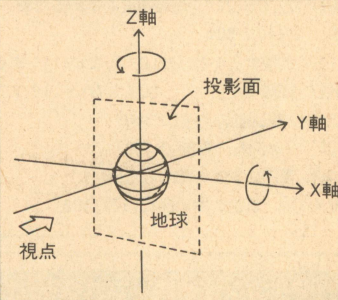
問題点といえば、地球儀が完成するまでに時間がかかってしまうという点。これにはふたつ原因がある。ひとつは、BASICで3D処理をしていること。もうひとつは、透視モード以外のときにも裏側で見えない大陸を描いていることだ。

3D処理の問題は、BASICでDATA文を読んでいる限りしかたがない。もうひとつの問題点は、見えない大陸に関しては描かないように処理すれば、早くなるだろう。

操作方法

プログラムの入力の終了後、RUNさせるとまず倍率を聞いてくるので、倍率を設定して下さい。倍率レベルは、先にも書いたように1～90です。

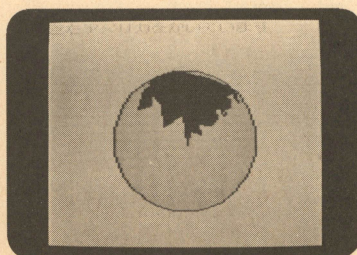
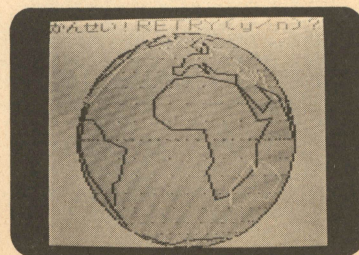
次に、裏側を表示するかを聞いてくるので、裏側を表示したい場合は「はい＝1」、表だけでいい場合は「いいえ＝2」をおしてください。

このセレクトが終了すると、経緯線を表示するかどうかを聞いてくるので、表示したい場合は「はい＝1」、表示しない場合は「いいえ＝2」をおします。この経緯線は点線で表示されます。倍率が低いときには、グラフィックがゴチャゴチャしてくるので、経緯線を引くのはさけた方がいいでしょう。

さて、次にどこを正面にするかをセレクトします。そのリストは……

1、日本　　　2、アメリカ
3、ヨーロッパ　4、アジア
5、太平洋　　6、大西洋
7、北極　　　8、南極
9、自由に回転させる

図－1

PCシリーズ用

▲①倍率60。ユーラシアを中心に。

▲②見えない北アメリカを書いてます。

▲③倍率90。これが透視モードだ。

“9”をセレクトすると、X軸とZ軸の回転角度をきいてきます。それぞれ0°~360°(ただし、5の倍数)までの数字を入れて下さい。このプログラムでは、図1のように座標を設定しているので、数字を入力する際に参考にしてください。

たとえば、X軸の回転を0度とすると、北極が真上に表示されます。次にZ軸を回転させるわけですが、画面中央にもってきたい地点が西経の場合はそのままの経度数を入力します。東経の場合は360度から東経をひいた角度を入力して下さい。そうすれば、その地点が画面の中央に位置します。

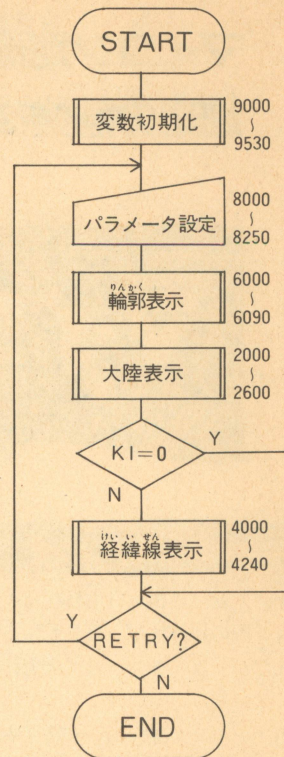
透視モードにしておいて、さまざまな角度から地球をながめてみるのもいいでしょう。宇宙空間に飛び出して、ガラスの地球をながめているような、不思議な気持ちになります。

分類　教育ソフト
言語　N60-BASIC

●フローチャート

START
変数初期化 (9000〜9530)
パラメータ設定 (8000〜8250)
輪郭表示 (6000〜6090)
大陸表示 (2000〜2600)
KI=0 → Y: RETRY?へ / N: 経緯線表示
経緯線表示 (4000〜4240)
RETRY? → Y: パラメータ設定へ / N: END
END

■変数表

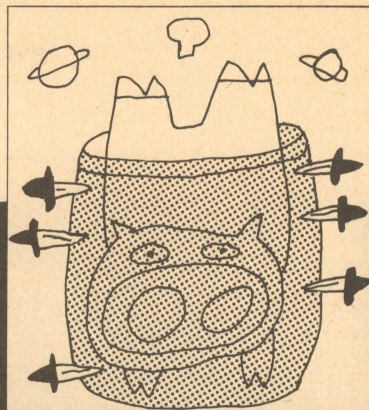
WD(7,48,1)　大陸の経緯データ
WL(7)　大陸の点の数
WC(7)　大陸の色
WN$(7)　大陸の名前
WP(7,1)　大陸をpaintする際の中心座標
SN(72),CS(72)　処理速度を早めるため、Sin・Cos関数を、配列になおしたもの。
R　倍率(1-90)
TS　透視するかどうか(0:しない　1:する)
KI　経緯線表示　(0:しない　1:する)
XK　X軸回転の角度(0-360)
ZK　Z軸回転の角度(0-360)
AP　真円にするための修正値(.9)
CX,CY　画面の中心座標(127,102)

マイコン地球儀　プログラムリスト

```
0 REM***************************
1 REM*  ﾏｲｺﾝ ﾁｷｭｳｷﾞ (Ver.1.0) *
2 REM*  by M.SUETSUGU 1984.2  *
3 REM***************************
10 DIM WD(7,48,1),WL(7),WP(7,1),WC(7),WN$(7)
20 DIM CS(72),SN(72),LX(1),LY(1),LZ(1),CE(8,1)
100 GOSUB9000
110 GOSUB8000:GOSUB6000:GOSUB2000
120 IFKI=0THEN140
130 GOSUB4000
140 LINE(0,0)-(255,11),1,BF
150 PLAYMU$:LOCATE0,0:COLOR3:PRINT"ｶﾝｾｲ!RETRY(y/n)?"
160 EXEC&H1058
170 A$=INKEY$:IFA$=""THEN170
180 IFA$="y"THEN110
190 IFA$="n"THENEND
200 GOTO170
1000 REM **** ｶｲﾃﾝ sub. A ****
1020 X1=X
1030 Y1=Y*COS(A)-Z*SIN(A)
1040 Z1=Y*SIN(A)+Z*COS(A)
1050 X2=X1*COS(B)-Y1*SIN(B)
1060 Y2=X1*SIN(B)+Y1*COS(B)
1070 Z2=Z1:RETURN
1500 REM **** ｶｲﾃﾝ sub. B ****
1520 X1=X
1530 Y1=Y*CS(A)-Z*SN(A)
1540 Z1=Y*SN(A)+Z*CS(A)
1550 X2=X1*CS(B)-Y1*SN(B)
1560 Y2=X1*SN(B)+Y1*CS(B)
1570 Z2=Z1:RETURN
2000 REM *** ﾀｲﾘｸ display ****
```

```
2010 FORH=0TO7
2020 A$=WN$(H):GOSUB7000
2030 FORI=1TO WL(H)
2040 FORJ=-1TO0
2050 A=D0*WD(H,I+J,1)
2060 B=D0*WD(H,I+J,0)
2070 X=0:Y=0:Z=R:GOSUB1000
2080 X=X2:Y=Y2:Z=Z2
2090 A=XK/5:B=ZK/5:GOSUB1500
2100 LX(J+1)=X2/AP+CX:LY(J+1)=CY-Z2:LZ(J+1)=Y2
2110 NEXTJ
2120 IF TS=0 AND LZ(0)>0 AND LZ(1)>0THEN2150
2130 C2=4:IF LZ(0)>0ANDLZ(1)>0THEN C2=1
2140 LINE(LX(0),LY(0))-(LX(1),LY(1)),C2
2150 NEXTI
2500 REM **** ﾀｲﾘｸ PAINT ******
2510 IF TS=1 THEN2590
2520 A=D0*WP(H,1):B=D0*WP(H,0)
2530 X=0:Y=0:Z=R:GOSUB1000
2540 A=XK/5:B=ZK/5
2550 X=X2:Y=Y2:Z=Z2:GOSUB1500
2560 IF Y2>0 THEN2590
2570 XX=X2/AP+CX:YY=CY-Z2
2580 PAINT(XX,YY),WC(H),4
2590 NEXTH
2600 RETURN
4000 REM **** ｹｲｲｾﾝ display ***
4010 A$="ｹｲｲｾﾝ":GOSUB7000
4020 SX=10:SY=10
4030 X0=0:Y0=0:Z0=R
4040 FOR I=0TO 36STEP SX/5
4050 C=1:SY=10:IFI=18THEN C=3:SY=5
4060 X1=X0
4070 Y1=Y0*CS(I)-Z0*SN(I)
4080 Z1=Y0*SN(I)+Z0*CS(I)
4090 FOR J=0TO 72STEP SY/5
4100 X2=X1*CS(J)-Y1*SN(J)
4110 Y2=X1*SN(J)+Y1*CS(J)
4120 Z2=Z1
4130 X3=X2
4140 X=XK/5:Z=ZK/5
4150 Y3=Y2*CS(X)-Z2*SN(X)
4160 Z3=Y2*SN(X)+Z2*CS(X)
4170 X4=X3*CS(Z)-Y3*SN(Z)
4180 Y4=X3*SN(Z)+Y3*CS(Z)
4190 Z4=Z3
4200 XX=X4/AP+CX:YY=CY-Z4
4210 COLOR C
4220 IF TS=0AND Y4>0THEN4250
4230 IF Y4>0THENCOLOR3
4240 PSET(XX,YY)
4250 NEXTJ,I
4260 RETURN
6000 REM ** ﾘﾝｶｸ display sub**
6010 SCREEN3,2,2:COLOR1,2,2:CLS
6020 A$="ﾘﾝｶｸ":GOSUB7000
6030 X0=R/AP+CX:Y0=CY-0
6040 FORI=0TO72
6050 X1=R*CS(I)/AP+CX:Y1=CY-R*SN(I)
6060 LINE(X1,Y1)-(X0,Y0),4
6070 X0=X1:Y0=Y1:NEXTI
6080 PAINT(10,20),1,4
6090 RETURN
7000 REM **** INFORMATION *****
7010 LINE(0,0)-(255,11),1,BF
7020 PLAYMU$
7030 COLOR2:LOCATE0,0:PRINT A$;"ｦｶｲﾃｲﾏｽ"
7040 RETURN
8000 REM *** ﾊﾟﾗﾒｰﾀ INPUT  ****
8010 SCREEN1,1,1:COLOR1,1,1:CLS
8020 PLAYMU$:LOCATE0,0:PRINT"******** ﾏｲｺﾝ ﾁｷｭｳｷﾞ **********":PRINT
8030 INPUT"ﾊﾞｲﾘﾂ (0 ｶﾗ 90 ﾏﾃﾞﾉｽｳｼﾞ)";R
8040 IFR<0OR R>90THEN8030
8050 INPUT"ｳﾗｶﾞﾜﾓﾋｮｳｼﾞｼﾏｽｶ (ﾊｲ=1 ｲｲｴ=0)";TS
```

リスト続く

```
8060 IF TS<>0ANDTS<>1THEN8050
8070 INPUT"ｹｲｲｾﾝｦﾋｮｳｼﾞｼﾏｽｶ (ﾊｲ=1 ｲｲｴ=0)";KI
8080 IF KI<>0ANDKI<>1THEN8070
8090 PRINT"ﾄﾞｺｦ ｼｮｳﾒﾝﾆ ｼﾏｽｶ?"
8100 PRINT"1.ﾆｯﾎﾟﾝ          2.ｱﾒﾘｶ"
8110 PRINT"3.ﾖｰﾛｯﾊﾟ          4.ｱｼﾞｱ"
8120 PRINT"5.ﾀｲﾍｲﾖｳ         6.ﾀｲｾｲﾖｳ"
8130 PRINT"7.ﾎｯｷｮｸ          8.ﾅﾝｷｮｸ"
8140 PRINT"9.ｼﾞﾕｳﾆ ｶｲﾃﾝｻｾﾙ"
8150 INPUT"ｽｳｼﾞﾃﾞ ｺﾀｴﾃｸﾀﾞｻｲ";A
8160 IF A<0OR A>9THEN8150
8170 IF A=9THEN8190
8180 XK=CE(A,0):ZK=CE(A,1):RETURN
8190 INPUT"xｼﾞｸｦﾅﾝﾄﾞｶｲﾃﾝｻｾﾏｽｶ (0-360 ﾀﾀﾞｼ5ﾉﾊﾞｲｽｳ)";XK
8200 IF XK<0OR XK>360THEN8190
8210 IF XK-5*INT(XK/5)<>0THEN8190
8220 INPUT"zｼﾞｸｦﾅﾝﾄﾞｶｲﾃﾝｻｾﾏｽｶ (0-360 ﾀﾀﾞｼ5ﾉﾊﾞｲｽｳ)";ZK
8230 IF ZK<0OR ZK>360THEN8220
8240 IF ZK-5*INT(ZK/5)<>0THEN8220
8250 RETURN
9000 REM ***** ﾍﾝｽｳ ｼｮｷｶ ******
9010 SCREEN1,1,1:COLOR1,1,1:CONSOLE,,0,0:CLS
9020 LOCATE9,7:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
9030 PI=3.14:AP=.9:D0=3.14/180:CX=127:CY=102
9040 MU$="o6l16cego7ceco6gecececec"
9050 FOR I=0TO72
9060 CS(I)=COS(PI*I*5/180)
9070 SN(I)=SIN(PI*I*5/180)
9080 NEXT
9090 RESTORE9100:FORI=1TO8:FORJ=0TO1:READ CE(I,J):NEXTJ,I
9100 DATA 345,225,10,75,20,340,340,260,20,180,10,30,90,0,270,0
9110 RESTORE9130
9120 FORI=0TO 7:READ WN$(I),WL(I),WP(I,0),WP(I,1),WC(I):NEXT
9130 DATA ﾕｰﾗｼｱ,48,90,50,4
9140 DATA ｷﾀｱﾒﾘｶ,25,260,50,3
9150 DATA ｱﾌﾘｶ,15,10,75,3
9160 DATA ﾐﾅﾐｱﾒﾘｶ,13,305,98,4
9170 DATA ｵｰｽﾄﾗﾘｱ,10,133,110,3
9180 DATA ﾅﾝｷｮｸ,10,0,180,1
9190 DATA ｸﾞﾘｰﾝﾗﾝﾄﾞ,5,320,20,1
9200 DATA ﾆｯﾎﾟﾝ,16,137,54,3
9210 RESTORE9240
9220 FORH=0TO7:FORI=0TOWL(H):FORJ=0TO1:READ WD(H,I,J):NEXT J,I,H
9230 REM ****************ﾕｰﾗｼｱ
9240 DATA 185,23,157,38,156,33,165,27,135,35,142,37,135,46,128,50
9250 DATA 130,54,127,56,122,49,117,52,122,60,117,67,105,70,109,78
9260 DATA 100,77,103,89,90,67,78,82,68,66,48,60,58,69,47,76
9270 DATA 33,58,36,53,21,52,13,44,15,52,9,45,4,46,357,53,351,52
9280 DATA 351,47,358,47,358,41,5,37,20,36,24,31,22,26,14,35,5,28
9290 DATA 25,19,40,22,70,18,100,15,135,18,170,20,185,23
9300 REM ***************ｷﾀｱﾒﾘｶ
9310 DATA 221,30,236,41,238,53,255,70,282,82,273,72
9320 DATA 273,68,265,71,262,68,262,62
9330 DATA 277,60,279,65,278,58,304,38,282,27,280,39,265,30,277,21
9340 DATA 224,22,204,18,193,22,193,28,202,32,192,37,210,28,221,30
9350 REM *****************ｱﾌﾘｶ
9360 DATA 354,55,342,68,343,78,352,85,9,85,14,102,11,108,18,124
9370 DATA 26,123,41,105,40,93,52,79,43,80,32,59,10,54,354,55
9380 REM **************ﾐﾅﾐｱﾒﾘｶ
9390 DATA 284,79,277,95,290,109,285,144,290,142,297,129,303,128
9400 DATA 311,115,318,113,326,95,310,90,308,85,297,79,284,79
9410 REM **************ｵｰｽﾄﾗﾘｱ
9420 DATA 113,112,115,125,134,123,140,130,150,128
9430 DATA 153,118,142,101,140,108,135,102,124,106,113,112
9440 REM ****************ﾅﾝｷｮｸ
9450 DATA 53,156,100,155,140,157,170,162,165,168
9460 DATA 230,164,300,153,300,165,325,168,353,161,53,156
9470 REM ************ｸﾞﾘｰﾝﾗﾝﾄﾞ
9480 DATA 340,9,339,20,317,30,308,27,290,12,340,9
9490 REM ***************ﾆｯﾎﾟﾝ
9500 DATA 142,46,146,47,143,48,141,48,142,51,141,54,137,55,136,56
9510 DATA 132,57,131,59,130,56,136,54,139,52,140,50,139,48,141,47
9520 DATA 142,46
9530 RETURN
```

黒ひげ危機一髪（いっぱつ）

ひと刺しごとにハラ、ハラ！

ゲームの内容については、いまさら何も説明する必要はないだろう。おもちゃでおなじみ「黒ひげ危機一髪（いっぱつ）」のマイコン版だ。

このゲームで使うカタナは10本（⓪～⑨）だ。おもちゃの「黒ひげ危機一髪（いっぱつ）」とは、くらべものにならないくらい少ない。その点で、楽しみに欠けてしまうが、これは立体と平面の差（グラフィックを無視するなら何本でもカタナを使うことができるだろうが）とあきらめよう。

しかし、10本だからといって油断してはいけない。ゲームオーバーになる確率は、10本の方が高いのだ。

単純なゲームなのですぐにアキてしまう確率も高い。そのときには、プログラムを改造したり、新しいルールを作って楽しむことにしよう。

たとえば、本来のルールはいかにアタリをさけてカタナを刺（さ）すかだが、これを逆転させれば別のおもしろさが出てくる。それはかくされた答えをいかに早く当てるかという楽しみだ。乱数をいかに読む(?)か、プレーヤーのカンひとつにかかってくるのだ。

操作方法

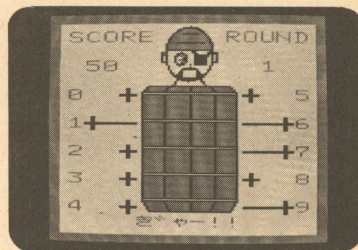
使用するキーは⓪～⑨だけです。得点は１本クリアーするごとに10点。無事９本クリアーするとボーナス点として100点が加算されます。点数が低すぎて張り合いがないという人は、プログラムを改造しましょう。

また、黒ひげがカタナで刺（さ）されたとき、画面には「ギャー」という文字が出てきますが、PC-6001mkⅡを使っている人は、しゃべらせるように改造するのもいいでしょう。

なお、PC-6001mkⅡでは、N60-BASIC 16KBモードで入力して下さい。

分類　テーブルゲーム
言語　N60-BASIC

作者のプロフィール

今年13歳。マイコン歴、2年7カ月。
“クロヒゲ”は、みんなで楽しめることを目標に、作成しました。なるべく短くしようと、マルチステートメントを多用したため、読みづらいプログラムになってしまいました。
マイコン以外では、切手、プラモデルなどを趣味にしています。

▲どのカタナがアタリか!?

黒ひげ危機一髪（いっぱつ）　プログラムリスト

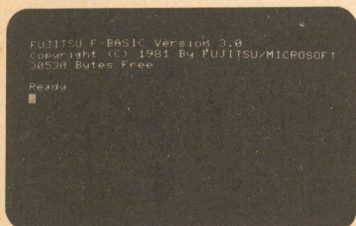
```
10 REM
20 REM  --ｸﾛﾋｹﾞ･ｷｷｲｯﾊﾟﾂ !!--
30 REM   Copyrtght (C) 1983
40 REM    By  T.Fujimatsu
50 REM       NEC·PC-6001
60 REM
70 CLEAR 50:DIMZ(9)
80 SC=0:RO=1:SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0,0:GOSUB1090
90 SCREEN3,2,2:COLOR3,2,1:CLS
100 L=1:GOSUB550
110 PLAY"s13m150t200","s13m150t200":P$="o3cc16d16e-c":PLAYP$+P$,P$+P$
120 PLAY"g2a-2g1","c2o2b2o3c1"
130 FORI=1TO1500:NEXTI:N=INT(RND(1)*10)
140 FORI=1TO3:PRINTCHR$(7);:NEXTI:FORJ=1TO100:A$=INKEY$:NEXTJ
150 COLOR3:LOCATE1,17:PRINT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ､ｶﾀﾅ?"
160 A$=INKEY$:IFA$=""THEN160
```

リスト続く

```
170 IFA$<"0"OR A$>"9"THEN160
180 A=VAL(A$)
190 COLOR2:LOCATE1,17:PRINT"ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ､ｶﾀﾅ?"
200 IFZ(A)=0THENCOLOR4:LOCATE1,17:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ !!!":GOSUB1080:GOTO150
210 COLOR3:LOCATE1,17:PRINT"ｺｳｶｲｼﾏｾﾝﾈ･･･"
220 FORJ=1TO500:NEXTJ:COLOR2:LOCATE1,17:PRINT"ｺｳｶｲｼﾏｾﾝﾈ･･･"
230 IFA<0ORA>4THENGOSUB320
240 IFA<5ORA>9THENGOSUB290
250 IF A=N THEN 350
260 L=L+1:IF L=10 THEN 520
270 COLOR2:LOCATE1,3:PRINT;SC:SC=SC+10:COLOR4:LOCATE1,3:PRINT;SC
280 GOTO 140
290 REM ---ｶﾀﾅ(1)---
300 COLOR2:LOCATE2,Z(A):PRINT"":COLOR3:LOCATE4,Z(A):PRINT""
310 Z(A)=0:RETURN
320 REM ---ｶﾀﾅ(2)---
330 COLOR2:LOCATE11,Z(A):PRINT"":COLOR3:LOCATE11,Z(A):PRINT""
340 Z(A)=0:RETURN
350 REM ---GAME･OVER---
360 FORI=1TO10:COLOR,,2:FORJ=1TO25:NEXTJ:COLOR,,1:FORJ=1TO25:NEXTJ
370 NEXTI:COLOR4:LOCATE5,17:PRINT"ｷﾞｬｰ!!"
380 LINE(125,36)-(118,36),3:LINE(125,36)-(118,40),3
390 LINE(125,36)-(118,32),3:LINE(122,45)-(133,50),2,BF
400 FORJ=0TO2:FORI=0TO255STEP16:SOUND0,I:SOUND1,J:SOUND7,&HFE:SOUND8,15
410 NEXT I,J:SOUND7,56:SOUND8,0
420 FOR I=1 TO 1200:NEXT I
430 PLAY"t160o4e4r8e4r16e64r64e4r8gr16f+16r64f+e16r32ed+16r32e4"
440 CLS:COLOR3:LOCATE3,4:PRINT"GAME･OVER"
450 IFSC>HITHENHI=SC
460 COLOR4:LOCATE3,7:PRINT"SCORE:";SC:COLOR1:LOCATE3,9
470 PRINT"HI-SC:";HI:COLOR3:LOCATE1,12:PRINT"PLAY AGAIN ?"
480 COLOR4:LOCATE6,13:PRINT"(Y or N)":A$=INKEY$:IFA$=""THEN480
490 IFA$="Y"ORA$="y"THEN80
500 IFA$="N"ORA$="n"THENEND
510 GOTO 480
520 REM ---CLEAR!---
530 CLS:COLOR4:LOCATE1,7:PRINT"ROUND";RO;:COLOR3:PRINT" CLEAR!"
540 SC=SC+100:RO=RO+1:FORI=1TO2000:NEXTI:CLS:GOTO 100
550 REM ---ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ--
560 SCREEN3,2,2:COLOR3,2,1:CLS
570 X=22:Y=0:A=1/32
580 FOR I=1 TO 200
590 X=X-A*Y:Y=A*X+Y
600 PSET (X+128,32-Y),3
610 NEXT I
620 LINE(108,28)-(148,28),3
630 PAINT(125,20),4,3
640 X=5:Y=0:A=1/32
650 FOR I=1 TO 200
660 X=X-A*Y:Y=A*X+Y
670 PSET (X+120,36-Y),3
680 NEXT I:PSET(120,36),3
690 LINE(132,32)-(142,40),3,BF
700 LINE(132,32)-(128,28),3:LINE(135,32)-(131,28),3
710 LINE(142,32)-(148,28),3:LINE(148,29)-(142,35),3
720 X=12:Y=0:A=1/32
730 FOR I=1 TO 85
740 X=X-A*Y:Y=A*X+Y
750 PSET (X+128,55-Y),3
760 NEXT I:PAINT(128,52),3,3
770 LINE(122,48)-(133,48),2:LINE(116,22)-(140,22),3
780 LINE(122,15)-(134,15),3:PSET (128,40),3
790 LINE(140,55)-(143,58),3:LINE(116,52)-(112,58),3
800 LINE(148,30)-(152,38),3,B:LINE(106,30)-(102,38),3,B
810 LINE(90,58)-(165,58),3:LINE(90,58)-(85,63),3
820 LINE(165,58)-(170,63),3:LINE(85,63)-(170,156),3,B
830 LINE(170,156)-(165,165),3:LINE(85,156)-(90,165),3
840 LINE(90,165)-(165,165),3:LINE(85,154)-(170,154),3
850 LINE(85,65)-(170,65),3:LINE(85,86)-(170,88),3,B
860 LINE(85,109)-(170,111),3,B:LINE(85,132)-(170,134),3,B
870 PAINT(128,60),1,3:PAINT(128,70),1,3:PAINT(128,90),1,3
880 PAINT(128,120),1,3:PAINT(128,140),1,3:PAINT(128,160),1,3
890 LINE(128,58)-(128,63),3:LINE(128,65)-(128,86),3
900 LINE(128,88)-(128,109),3:LINE(128,111)-(128,132),3
910 LINE(128,134)-(128,153),3:LINE(128,157)-(128,165),3
920 LINE(146,58)-(151,63),3:LINE(109,58)-(104,63),3
930 LINE(151,65)-(151,86),3:LINE(151,88)-(151,109),3
940 LINE(151,111)-(151,132),3:LINE(151,134)-(151,153),3
950 LINE(151,157)-(146,165),3:LINE(109,58)-(104,63),3
960 LINE(104,65)-(104,86),3:LINE(104,88)-(104,109),3
970 LINE(104,111)-(104,132),3:LINE(104,134)-(104,153),3
980 LINE(104,157)-(109,165),3:COLOR4:LOCATE0,6
990 FORI=0TO4:PRINT;TAB(0);I:PRINT:NEXTI:LOCATE13,6
1000 FORJ=5TO9:PRINT;TAB(13);J:PRINT:NEXTJ
1010 COLOR4:LOCATE1,1:PRINT"SCORE":LOCATE1,3:PRINT;SC
1020 COLOR4:LOCATE10,1:PRINT"ROUND":LOCATE11,3:PRINT;RO
1030 LINE(9,6)-(246,185),4,B:PAINT(0,0),4,4
1040 Y=4
1050 FORI=0TO4:Y=Y+2:Z(I)=Y:COLOR3:LOCATE2,Z(I):PRINT"":NEXTI:Y=4
1060 FORI=5TO9:Y=Y+2:Z(I)=Y:COLOR3:LOCATE11,Z(I):PRINT"":NEXTI
1070 RETURN
1080 FORI=1TO 500:NEXTI:COLOR2:LOCATE1,17:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ !!!":RETURN
1090 REM ---ｾﾂﾒｲ---
1100 CLS:FORI=0TO3:PRINTCHR$(7);:LOCATE10,0:PRINT"GAME ﾉ ｾﾂﾒｲ":NEXTI
1110 LOCATE5,4:PRINT"ｵｿﾛｼｸ ﾀﾝｼﾞｭﾝﾅ GAMEﾉﾀﾒ"
1120 LOCATE8,6:PRINT"ｾﾂﾒｲ ﾊ ﾊﾌﾞｸ･････"
1130 LOCATE5,8:PRINT"ﾏｧ ｼﾞｯｻｲﾆ ﾔｯﾃﾐﾙｺﾄﾀﾞﾅ｡"
1140 LOCATE5,14:PRINT"By T.Fujimatsu 1983(C)"
1150 LOCATE5,12:PRINT"[RETURN] KEY ﾃﾞSTART!!":A$=INKEY$:IFA$=""THEN1150
1160 IFA$<>CHR$(13)THEN1150
1170 RETURN
```

せっかく打ち込んだ大切なゲーム。カセットテープに記憶しておこう！

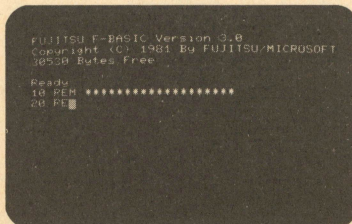
BASICプログラムの入力とセーブ・ロード

プログラムを入力しよう

▲初期画面例（FM-7）

まず、各ゲームの解説のページを見て、どのゲームを入力するか決めましょう。そのとき、自分のマシンで走るかどうかを確認してください。この本では、機種別にプログラム・リストを載せているので、自分のマシン用のプログラムのなかから、遊びたいゲームを見つけます。

入力するゲームを決めたら、さっそくリストを打ち込みましょう。命令文はもちろん、空白やREM文も、リストどおりに慎重に入力していきます。「REM文だから、省略してもいいや」などと、勝手に書き変えるとエラーになる可能性がありますから、注意してください。

初心者のために、プログラムの基本的な入力方法について簡単に説明しておきましょう。リストの左端に並んでいる数字が行番号です。プログラムは行番号を単位にして、順番に処理されます。

初期画面が表示されたら、リストの10行（プログラムによっては、100行や1000行から始まっているものもあります）から打ち込んでいきましょう。最初に、[1][0]と入力します。次は空白ですからスペースバーをおしてください。こうして、リストどおりに入力していき、行番号10の最後まで打ち終わったなら、最後に【RETURN】(機種によっては、[↵][CR])をおします。【RETURN】はマイコンに入力を知らせる役目があるので、ぜったいに忘れないでください。あとは、1文字、1文字、正確に入力していけばOKです。

▲BASICを入力中の画面（FM-7）

セーブの準備

この本に掲載されているプログラムは、小さいプログラムでも1〜2ページほどありますので、いっきに入力するのはなかなかたいへんです。それに、入力の途中で停電があったり、電源コードが引き抜かれたりすると、せっかく打ちこんだプログラムが消えてしまいます。そうした危険をさけるためにも、途中でこまめにセーブしていくのが安全です。

データレコーダを用意して（ふつうのラジカセやテープレコーダでもかまいません）、接続ケーブルで本体と接続してください。赤いプラグはMIC端子、白いプラグはEAR端子、黒いプラグをREMOTE端子に差しこみます。

次に、カセットテープをデータレコーダにセットします。カセットテープは、ふつうの音楽用テープでもかまいませんが、専用のカセットテープも発売されています。音楽用テープは、テープのはじめと終わりの部分が録音できないようになっていますので、録音できるところまでテープを巻いておいてください。

プログラムをセーブする

準備ができたらプログラムをセーブしましょう。プログラムをセーブするにはファイル名をつける必要があります。

ファイル名が決まったら、データレコーダの録音ボタンをおして、録音状態にします。ただし、リモート機能が

働いているので、テープはまだ回りはじめません。表1の「セーブ／ロード命令一覧」を参照して、セーブ命令を入力し【RETURN】をおしてください。テープが回りはじめ、プログラムがセーブされます。しばらくして、「OK」あるいは「Ready」と表示されれば、セーブ完了です。

```
",1,1,7
1140 H$=INPUT$(1) IF H$=CHR$(13) THENFOR
 J=1TO25 FORI=1TO30 G(I,J)=0 NEXT NEXT G
OTO140 ELSE 1140
1150 ' 1160 ｷﾞｮｳ ﾊ 310 ｷﾞｮｳ ﾉ ﾂﾂﾞｷ ﾃﾞｽ.
1160  G(RX,RY)=0 FOR I=1 TO 50 BEEP1 COL
OR10 LOCATERX,RY PRINT"o"; LOCATERX,RY P
RINT" ", PUT@A(16*RX,8*RY)-(16*RX+15,8*R
Y+7),C%,PSET BEEP0 NEXT COLOR7,0
1170  SC=SC+BO QX=RX QY=RY GOSUB670 LOCA
TEQX,QY PRINT" ", BO=BO+50 GOSUB670 GOSU
B620 GOSUB460 RETURN

SAVE"POPCOM"
Ready
```

▲プログラムのセーブ例（FM-7）

表1 セーブ・ロード命令一覧

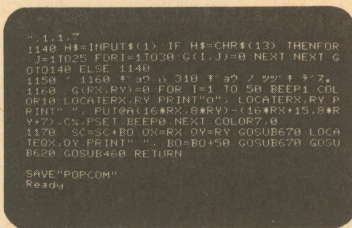
機種名	セーブ命令	ロード命令	ベリファイ命令
FM-7／8 NEW 7／77	SAVE "CAS0：ファイル名"	LOAD "CAS0：ファイル名"	LOAD？ "CAS0：ファイル名"
MZ-700／MZ-80B MZ-2000／X I	SAVE"ファイル名"	LOAD	VERIFY
PC-8001／mkII PC-6001／mkII	CSAVE"ファイル名"	CLOAD"ファイル名"	CLOAD？"ファイル名"
PC-8801／mkII	SAVE "CAS1：ファイル名"	LOAD "CAS1：ファイル名"	LOAD？ "CAS1：ファイル名"

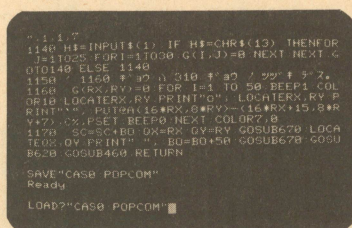
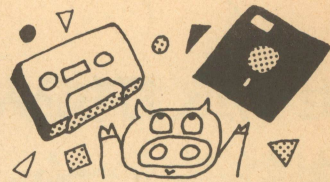
*PC-6001／mkIIでは、電源をONにした後、BASICやページのモードを選ぶ必要があります。各ゲームの解説のページを参照してモードを選択してください。.

*MZシリーズとX1は、最初にBASICをロードする必要があります。目的に合わせてBASICの種類をいくつか選べるようになっていますので、各ゲームの解説のページを参照してください。

セーブしたプログラムを確認する

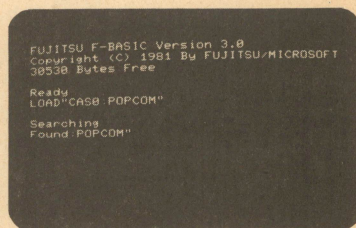
プログラムのセーブが終わったら、ベリファイ（確認）しておきましょう。ベリファイは、セーブしたプログラムが正確かどうか確認する命令です。

プログラムをセーブしたテープを巻き戻してから、データレコーダの再生ボタンをおして再生状態にしておいて【RETURN】をおすと、ベリファイ中という表示がでます。

しばらくして、「OK」とか「Ready」と表示されればベリファイ完了です。テープに正しくプログラムがセーブされたことが、これで確認できたわけです。

もし、他のメッセージが出たり、何も表示されないままテープが巻き終わってしまったらセーブ失敗です。ケーブルの接続や、データレコーダの操作方法を確認してから、もう一度セーブしなおしてください。

▲ベリファイ中の例（FM-7）

プログラムのロード

テープにセーブしたプログラムは、ロード命令を使って簡単に呼び出せます。プログラムがセーブされているテープをデータレコーダにセットして、再生ボタンをおしてください。

ロード命令を入力して【RETURN】をおせばテープが回転し、プログラムのロードが始まります。目的のプログラムを見つけると、画面には「Found：ファイル名」などと表示され、プログラムが読みこまれていきます。しばらくして、「OK」や「Ready」と表示されればロード完了です。プログラムをRUNさせてください。

もし、ロードに失敗したときには、データレコーダの音量や、トーンを調整して何度かトライしてみてください。画面に何も表示されないときには、音量を大きめに、エラー・メッセージが表示されたときには小さめにします。

▲ロード中の例（FM-7）

機械語プログラムの入力とセーブ・ロード

プログラムを入力しよう

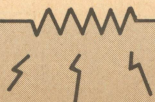
この本で扱っているゲームのうち、PC-8801／mkII用の「Get it」はBASICと機械語からなるプログラムです。そこで、PC-8801／mkIIの機械語の入力、セーブ／ロードの方法について説明しましょう。

機械語を扱うにはモニターを使う必要があります。

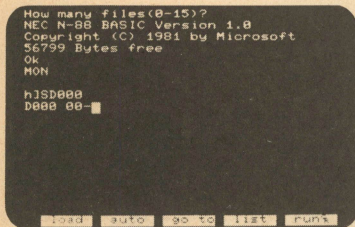
MON⏎

と入力してください。画面は、

h] ■

で、モニターに移ります。そこで、「S先頭番地」と入力してください。たと

えば、先頭番第がD000なら

h] SD000 ⏎

と入力します。入力前のD000番地の記憶内容が表示されますので、1バイト分の機械語を入力してください。続いて次の番地が表示されます。

▲入力中の画面（PC-8801）

プログラムをセーブする

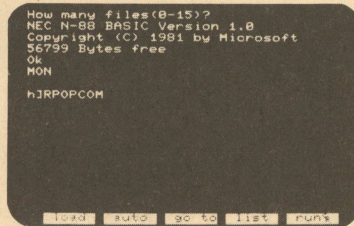
機械語プログラムをセーブするには、データレコーダをBASICのときと同じようにセットして、

h]Wファイル名,先頭番地,終了番地⏎

と入力します。終了番地は、Sコマンドを使って入力した最後の番地を指定します。

```
D03C 00-00 FF-00 00-00 FF-00 00-01
D041 FF-20 00-01 FF-00 00-0B FF-20
D046 00-00 FF-00 00-00 FF-00 00-00
D04B FF-00 00-01 FF-20 00-25 FF-0B
D050 00-0D FF-00 00-00 FF-00 00-00
D055 FF-00 00-00 FF-00 00-00 FF-00
D05A 00-00 FF-00 00-00 FF-00 00-00
D05F FF-04 00-77 FF-23 00-10 FF-FE
D064 00-00 FF-CA 00-7D FF-D9 00-3D
D069 FF-32 00-42 FF-D0 00-3A FF-43
D06E 00-D0 FF-FE 00-00 FF-C2 00-8B
D073 FF-D9 00-3E FF-02 00-32 FF-00
D078 00-D0 FF-C9 00-3D FF-32 00-43
D07D FF-D0 00-3E 00-EF FF-29 00-32
D082 FF-42 00-D0 FF-36 00-00 FF-23
D087 00-22 FF-40 00-D0 FF-C9 00-00
D08C FF-00 00-00 FF-00 00-00 FF-00
D091 00-
]WPOPCOM,D000,D090
 load  auto  go to  list  run
```

▲セーブ中の画面（PC-8801）

プログラムのロード

▲ロード中の画面（PC-8801）

プログラムがセーブされているテープを、データレコーダにセットし、

h] Rファイル名⏎

と入力してください。ロードしたプログラムを実行するときには、

h] G実行番地⏎

とします。

チェックサム

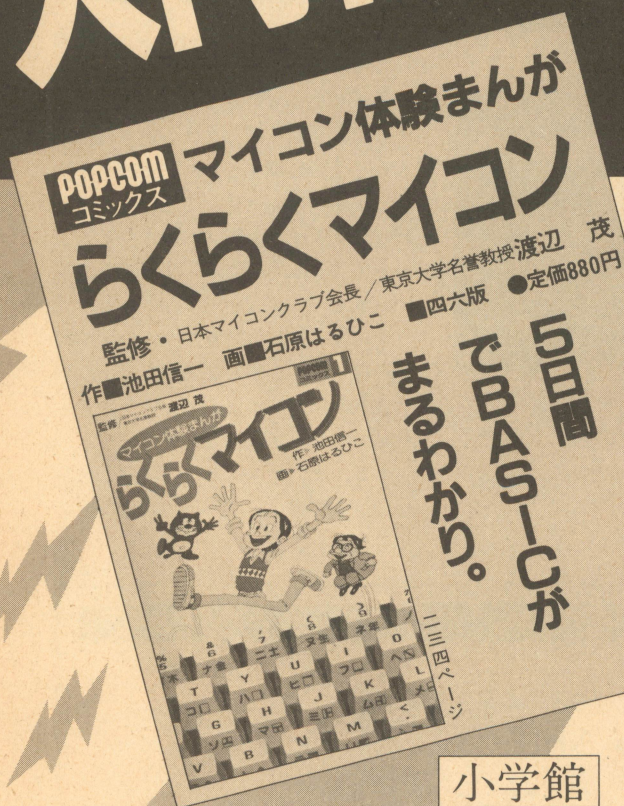
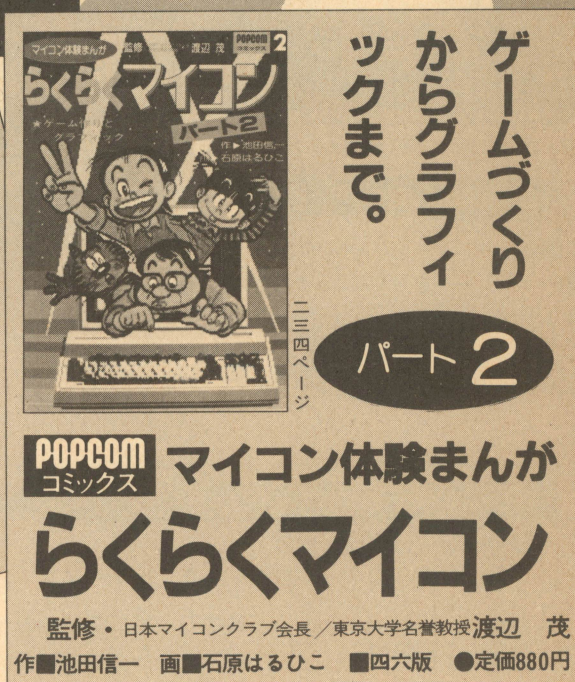
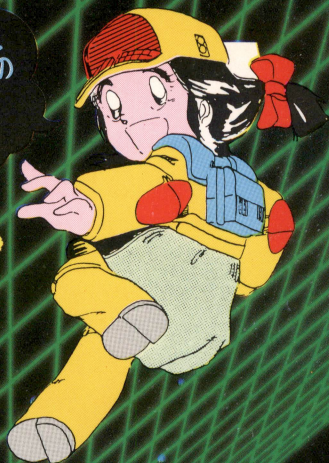
機械語プログラムは、入力ミスがあってもBASICのようにエラー・メッセージが表示されることはありません。そこで、正しくプログラムが入力されたかどうか確認するためにチェックサム・プログラムを使うことになります。機械語プログラムがロードされている状態で、チェックサム・プログラムをロードして、走らせます。

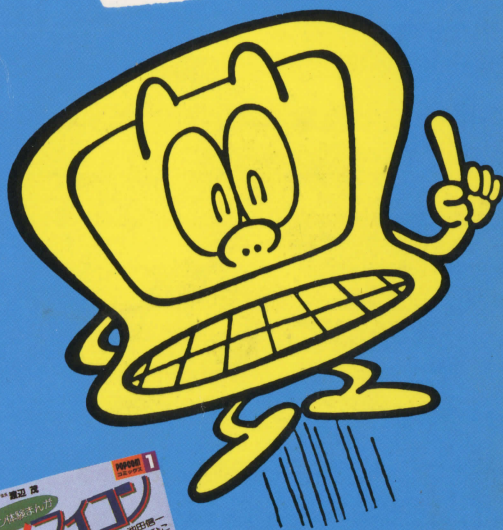
チェックしたいプログラムの先頭番地を聞いてきますので入力してください。画面に256バイトのダンプリストとチェックサムが表示されます。

もし、まちがいがあればエディットコマンドで修正して、セーブしなおしてください。

PC-8801用チェックサム・リスト

```
100 WIDTH 80
110 PRINT "ｽﾍﾟｰｽ ｷｰ ﾃﾞ ﾋｮｳｼﾞ ﾃｲｼﾃﾞｽ"
120 INPUT "Start Address &H____";SA$
130 INPUT "End   Address &H____";EA$
140 SA=VAL("&H"+SA$):EA=VAL("&H"+EA$)
150 FOR I=SA TO EA STEP 16:SUM=0
160 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(I),4);" ";
170 FOR J=0 TO 15:DT=PEEK(I+J)
180 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(DT),2);" ";
190 SUM=SUM+DT:NEXT J
200 PRINT ":";RIGHT$("0"+HEX$(SUM),2)
210 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 230
220 INPUT "Hit RETURN ｷｰ";A$
230 NEXT I
240 END
```

"GET IT"で使う場合、まずダイレクトモードでCLEAR300, &HBDFF⏎を実行する。

■ホプコム9月号増刊・プログラムPOPCOM／昭和59年9月20日発行
■編集人 岩渕庄一郎 ■編集／(株)新企画社・POPCOM編集部
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル☎03(263)6940
■発行人 新関謹已知 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／大日本印刷株式会社 ■定価330円
*プログラムの内容等についてのお問い合わせは㈱新企画社 (03)263-6940あてお願いいたします。

月刊ポプコム連載中から大好評。
まんがの主人公と同時進行しながら
マイコンをどんどんマスター。
やっぱり、これですな。

やっぱら。

BASICが5日間でマスターできると大評判の一冊だ。

POPCOMコミックス マイコン体験まんが 監修・渡辺 茂 日本マイコンクラブ会長 東京大学名誉教授

らくらくマイコン

作▼池田信一／画▼石原はるひこ／四六判●定価880円

ゲームづくりからグラフィックまでばっちり！もう本気で熱中。

POPCOMコミックス マイコン体験まんが 監修・渡辺 茂 日本マイコンクラブ会長 東京大学名誉教授

らくらくマイコン パート2

作▼池田信一／画▼石原はるひこ／四六判●定価880円

小学館

9月号増刊

昭和59年9月20日発行
昭和58年10月3日第3種郵便物認可

発行所 小学館
〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1
TEL(03)263―6940(編集)
(03)230―5732(販売)
振替 東京8―200番

定価三三〇円

大日本印刷株式会社・印刷

Printed in Japan 雑誌 18112―9

ポプコム増刊

★プログラムPOPCOM★

オリジナルプログラム23本満載！

小学館